РЕПОРТАЖ ECTS 2002 - дотам и обратно

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (54), ОКТОМВРИ 2002

без CD: 1.90 лв
с 2 CD: 3.90 лв

MAFIA

Icewind Dale II
Най-доброто соловo RPG за сезона

Sudden Strike II
Два пъти по-увлекателна и три пъти по-реалистична от предшественика си

Emperor
Rise of the Middle Kingdom

Medieval
Total War

Beach Life

Tips&Tricks
Newerwinter Nights

PlayStation2
Resident Evil – story (продължение)

LIFESTYLE
Мръсни мисли във виртуалните светове

BATTLE.NET
Battle.net – през погледа на демоните

HARDWARE
ATI: завръщането, nVidia: предизвикателството

дистрибуция



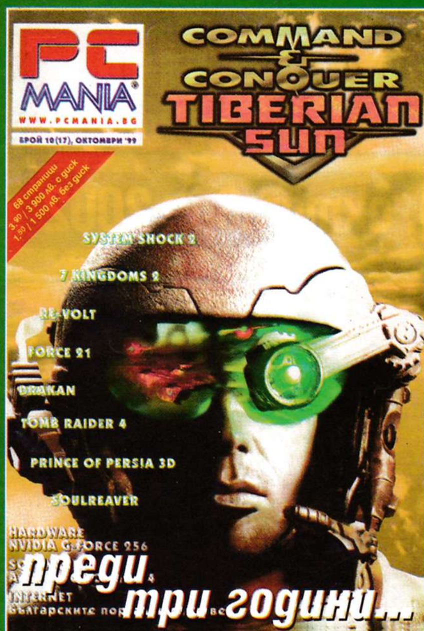
www.mart.bg

ects*2002
29-31 august earls court london

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 10 (54), октомври 2002





Така като я гледате тая корица, казвате ли си: ето го C&C: Tiberian Sun, гробокопача на BroodWar! Защото ние поне преди три години си мислехме подобни работи. И не само ние. В анкетата, която тогава проведохме, най-много хора посочиха именно тази игра като свой фаворит. Но годините си минават, а BroodWar не слиза от челната петица на нашата класация. А Tiberian Sun отдавна тъне в забвение...

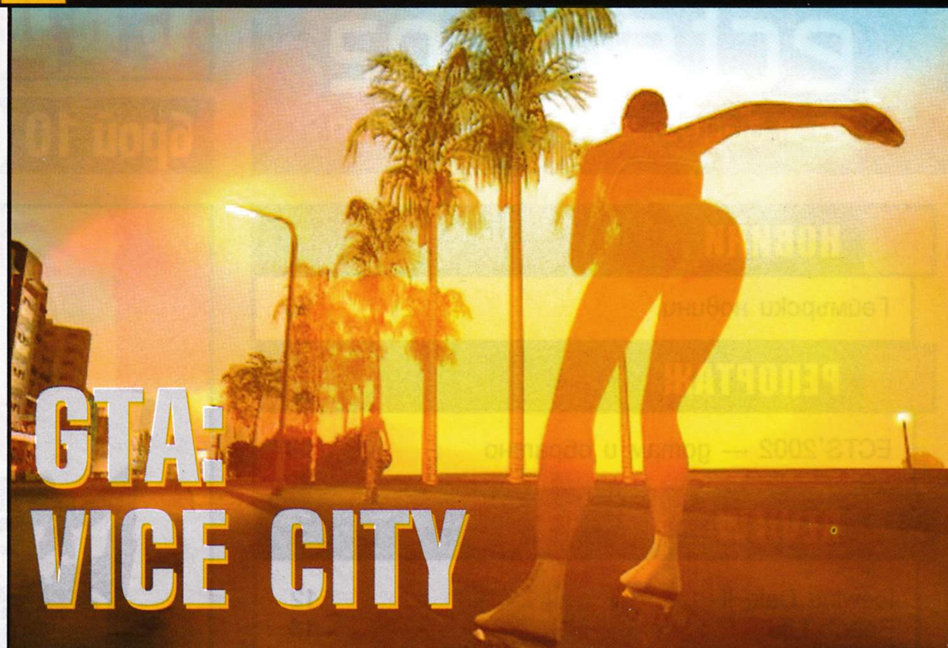
Много пъти сме си задавали въпроса: "Какво отличава истинския хит от много добрата игра" и не сме стигали по-далеч от определения като "ефектна", "зарибяваща", "новаторска", "оригинална" и т.н., което идва да покаже, че ясен отговор няма. А ако го знаехме, вероятно щяхме да сме милионери и фирмата ни щеше да се казва с някое звучно име като Blizzard например.

Този път отново ни хващаме в подобно състояние. Нека го наречем "в търсене на хита". Така са и всички на геймърското изложение ECTS в Лондон, както ще се уверите от следващите страници. Кандидатите за слава стават все повече, но както пише в една книга: "Мнозина са призвани, малцина са избрани". И без да задълбаваме на библейска тематика, ще ви представим нашия доста по-земен кандидат. Вече сте го видели на корицата: той се казва Mafia и независимо дали вече го играете, бих ви поканил да се запознаете статията за него в броя. Пък да видим дали ще удари в земята главния си съперник Grand Theft Auto 3.

А в тази рубрика го очаквайте... скоро. Точно след три години.

Петър Табов

FLASH PREVIEW



GTA: VICE CITY

Както вече ви съобщихме, подготвя се продължение на невероятния гангстерски симулатор Grand Theft Auto под името Vice City. Експанжънът ще се появи първо за PS2 около 22 октомври, а месец по-късно — и за PC. Ето и попълен списък с нововъведенията в играта, които са ясни за момента:

- Подобрение на енджина: колите ще отразяват околните предмети и ще хвърлят сенки.
- Името на главния герой ще е Tommy.
- Най-накрая героят ви има дар слово и то заредено с култови фразички.
- Освен него са добавени още над 8000 индивидуални реплики за NPC-тата (в GTA3 са "само" 2000).
- 20 холивудски звезди участват в озвучаването на играта.
- Vice City ще е двойно по-голям от Liberty City. Мисиите ще се развиват не само извън, но и в сградите.
- Бандите ще са много по-интелигентни и полицията няма да гони само вас, но и тях.
- НАЙ-НАКРАЯ щяло да има оправяне на всички графични бъгове, включително забиването при опит за зареждане на игра, изхвърлянията в Windows и т.н.
- Променена е системата за прицелване. Мишените ще се осветяват в два цвята в зависимост от два показателя: "приоритет" и "приближеност" (дали влизат в обсега на оръжието ви). Ще е променен и crosshair-ът, който вече ще сменя цвета си според трудността на противника.
- Общият брой на оръжията в играта ще е 40 (в GTA3 са 15), включвайки нови средства за близък бой (като мачетето например). Потвърдено е присъствието на гранатомет, револвер, тежка картечница и още един модел снайпер с night vision на мерника.
- Нашият човек има нови способности — да прикляква (по този начин да увеличава точността си) и да използва по-добре прикритията.
- За мисиите, развиващи се в сгради, е добавен нов режим на камерата: гледна точка от рамото ви.
- Подобрено е AI-то на целия град. Трафикът се държи доста по-адекватно. Колите не са като костенурки, а се изпреварват, карат бясно, катастрофират. Пешеходците също са "поумнели" и няма да се шматкат като мухи без глави. А всеки ще се е запътил нанякъде, ако види приятел на улицата, ще го спре и заговори, а ако ви види как пребивате/убивате/сгазвате... някого, ще се развика за полиция.
- Нов тип бонус мисии, включително доставка на пици.
- Броят на МПС-тата е вдигнат на 120 (в GTA3 са 50). Много от тях са вдъхновени от спортните модели от 80-те. Най-приятната новина е включването на мотоциклети. Гумите вече ще могат да бъдат простреляни. Добавени са и няколко нови модела лодки, носят се слухове за включване и на джетове.

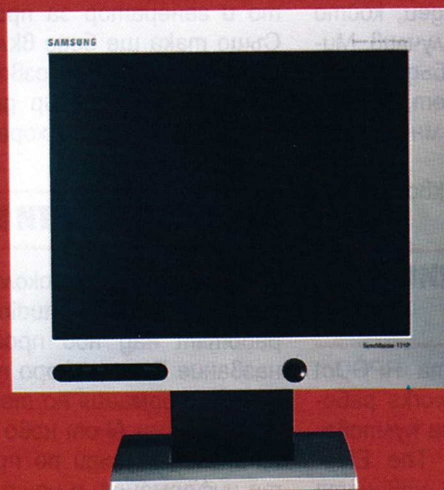
Ако тези неща наистина ги има в играта, Vice City ще е най-"истинският" виртуален град, който някога съм виждал, и определено ще се заселя в него поне за няколко седмици.

Георги Панайотов

SAMSUNG

DigitAll *prestige*

Дигитален престиж



Ъгъл на видимост 170°

Designed by F. A. Porsche

SyncMaster 151P/171P

Награда за индустриален дизайн ХАНОВЕР 2002

>Analog RGB+Digital DVI-D >Размер на екрана 15/17'' >Размер на точката 0.264
>Яркост 250cd/m2 >Контраст 500-1 >Време за реакция less 25ms >Резолюция 1280x1024@ 76Hz
>Pivot Technology >TCO 99, Medical Certification >Налични цветове: Silver

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.kkelectronics.com

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

WAITING...

Thief 3 в средата на 2003-та

Въпреки всички спекулации по темата "Thief" все пак се оказа, че трета част ще има в средата на 2003-та. Производители са оцелялата част от фирма Ion Storm, базирана в Остин, Тексас, която направи маниашкото sci-fi RPG Deus Ex.
Thief 3 ще разполага със собствена ролева система, измислена от Ion, на базата на която ще се определя видимостта на героите в тъмни помещения според разстоянието, преградите, количеството светлина, скоростта на движение и размерите на обектите.
Вече гадовете ще могат да събират информация за вас – откъде сте минали, кого сте убили и т.н. Така те ще достигат до логични изводи и ще ви преследват по-ефективно. Дано през 2003-та видим тази красива игра...

Postal 2 догодина

Ексцентричните програмисти от Running with Scissors обявиха, че ще забавят с няколко месеца 3D шутъра от първо лице Postal 2. Според Винс Деси от фирмата, ще можем да видим играта през първото тримесечие на 2003-та.



THIEF III

BRAND NEW STUFF

Sunstorm Interactive готвят Final Score

Sunstorm Interactive – автори на Duke Nukem: Manhattan Project, обявиха, че работят над нов проект с работно заглавие Final Score ("Финалния удар"). Засега има единствено ранна алфа версия, а готовата игра ще види бял свят най-рано през есента на 2004 година. В новото творение на Sunstorm ще поемете контрол над група спецкрадци, с които ще грабите по света. Като идея това много напомня на миналогодишния Heist – опит за симулация на крадец, който обаче беше по-скоро несполучлив. Мисиите във Final Score ще бъдат вързани със заплетен сюжет, който според авторите ще има много разклонения.
Остава само да видим какво ще излезе до края на 2004-та.

Ще има продължение на Morrowind

Според колегите от сайта RPGDot компанията Bethesda Softworks работи върху продължението на култовата фентъзи ролева игра The Elder Scrolls. Според автора на новината допълнението ще се казва Tribunal и ще се появи в края на тази есен. Още по-смели разпространители на слухове твърдят, че в него ще има два нови града и няколко нови чудовища.

Втори add-on за Cossacks

Очаква се втори add-on за култовата стратегия в реално време Cossacks. Той ще се нарича Cossacks: Back to War и е планиран да излезе в края на октомври тази година. Авторите обещават, че ще бъде stand-alone, тоест ще се разпространява в комплект с оригинала. В Cossacks: Back to War ще има на разположение две нови държави – Швейцария и Унгария. С тях общият брой на враждуващите страни достига зашеметяващата цифра 20. В продължението ще има около 100 нови мисии, както и генератор за произволни нива. Също така ще бъде включен и режим VIZOR, който ще позволява на играчите в мултиплейър да наблюдават двубоите на други хора, без да участват в тях.

Молиньо работи над Dimitri

След като преди около четири-пет месеца Lionhead Studios обявиха, че работят над нов проект с кодово название Dimitri, скоро те пуснаха повече информация по темата. Новата игра ще има AI от ново поколение, което, ако се съди по предварителната информация, е нещо невиждано до момента.
Засега се знае единствено, че Dimitri ще засяга отношенията между хората в малко градче. В играта ще можем да видим най-различни самостоятелни реакции на групи от NPC-та, които ще се генерират произволно и според създалата се ситуация. Например, ако жена хване мъжа си в изневяра, в единия вариант тя ще вдигне скандал до бога и ще го изрита от къщата си. При друго развитие на сценария обаче жената ще се разплаче и си тръгне.
В демонстрираната от Lionhead ранна версия на новия изкуствен интелект две враждуващи банди спонтанно стигат до масов побой, предизвиквайки се едни други.


Black&White 2


Cossacks: Back to War

BACK TO THE FUTURE

Подробности около Black & White 2

Наскоро стана ясно, че Питър Молиньо планира да пусне поне пет заглавия по темата Black & White. Според идеята му във всяка следваща игра светът ще става все по-еволюирал, по-раздвижен и динамичен. В Black & White 2 примерно, представителите на простосмъртното население вече ще могат да използват оръжия и брони, да строят стени и дори да се опълчват срещу лошия бог.

Друга много яка възможност ще бъде войната. Жителите на отделните села вече ще могат да се бият помежду си, организирайки армии от хиляди войници. Те ще ползват мечове, лъкове, огнени стрели, катапулти и т.н. Lionhead обещават, че природата в Black & White 2 ще е много по-динамична – климатичните промени няма да са рядкост, а при всяка своя крачка на вашето животно ще остават следи по тревата. Самият божествен звяр вече ще попива опит много по-лесно и ще се поддава на възпитание много по-логично. Засега все още не е ясно какви ще са животните във втората част, но едно е сигурно – ще са повече отколкото в първата част.

Всъщност Lionhead работят над Black & White 2 от януари тази година и се очаква играта да бъде готова в началото на 2003-та.



Завръщането на Sam & Max

Според информация, разпространена от Lucas Arts, анимационното полицейско дуо Сам и Макс ще се завърне на нашия монитор след близо 10 години пауза. Първата част на играта, озаглавена Sam & Max: Hit the Road, се появи през далечната 1993 година, а дългоочакваното продължение трябва да види бял свят в края на 2003-та. Това е второто анонсирано продължение на класическа игра на Lucas Arts, след като преди няколко месеца те обявиха, че работят над Full Throttle 2.

RIP

Авторите на Myst III фалираха

След като преди един месец фалира френското геймстудио Cryo, този месец ги последваха и Presto Studios. Фирмата, работила над Myst III: Exile, обяви, че прекратява своята дейност и вече няма да присъства на световната куест карта. Оказа се, че производството на подобен тип игри не е най-доходоносният бизнес и по-малките фирми една по една изпопадат зад борда.

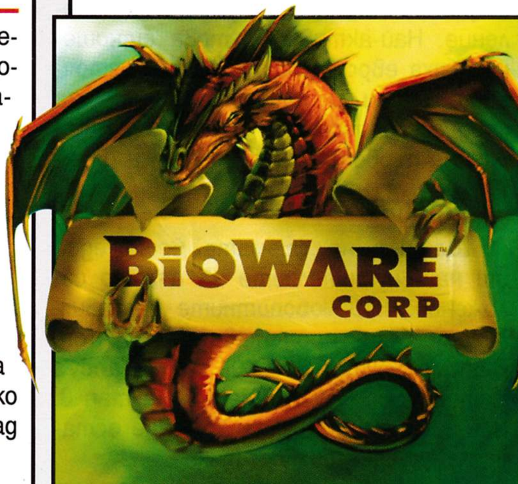
INFO

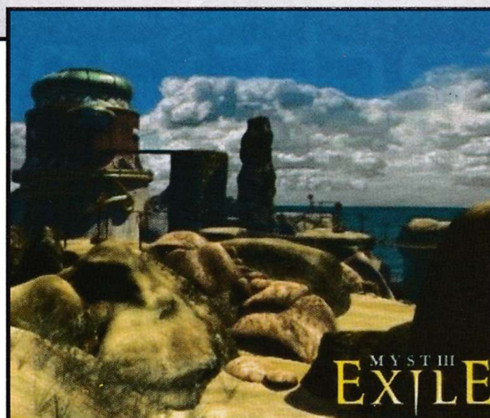
BioWare се разрастват победоносно

Оказа се, че тази година BioWare – една от най-яките геймфирми, е включена в Deloitte & Touche Canadian Technology Fast 50 – класация за най-бързо развиващите се канадски компании. "За нас е чест да сме част от най-развитите канадски фирми.

Това е също и признание за положения от нас неимоверен труд", каза д-р Greg Zeschuk от BioWare. "Ние работим с може би най-даровитите дизайнери и програмисти в геймсредите и затова възлагаме големи надежди на нашия следващ продукт – Star Wars: Knights of the Old Republic", завършва той. "Това е постижение на целия екип и същевременно на всеки отделен човек", споделя Ray Muzyka – едно от светилата във фирмата.

А иначе Bioware съвсем наскоро направиха поредния си голям удар с ролевия хит Neverwinter Nights, който им донесе рекордни печалби.








Star Wars: Knights of the Old Republic

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Age of Mythology	Microsoft
Call of Cthulhu	Fishtank
Divine Divinity	HIP Interactive
Earth & Beyond	EA
Empire Earth: Art of Conquest	Sierra
Ghost Recon: Iceland Thunder	Ubi Soft
Heroes IV: Gathering Storm	3DO
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS
NHL 2003	EA Sports
No One Lives Forever 2	Fox Interactive
Prisoner of War	Codemasters
Project Nomads	HIP Interactive
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames
Sims: Unleashed	EA
Unreal Tournament 2003	Infogrames
Worms Blast	UbiSoft

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

ecTS 2002 ecTS 2002 ecTS
29-31 august earls court london 29-31 august earls court london 29-31 august ea





ECTS 2002 – ДОТАМ И ОБРАТНО

Англия е една прекрасна страна, в която може да се простудите, да изпаднете в състояние на фотодепресия или да разбиете жалките си представи, че някога сте могли да говорите английски. Да се вникне в цялата мрачна ситуация не е голяма философия: всички пъбове по закон затварят в 23. За два дни може да ви навали толкова, че в целия ви багаж да не останат сухи дрехи (включително и бельо). Температурите биха могли да се качат над тридесет градуса единствено при условие, че съседите ви подпалят къщата. На всичкото отгоре всички коли се движат на обратно, а бройката на сгазените невинни туристи е наистина смразяваща...

Е, от друга страна, това е и островът, където можете да видите на живо Манчестър Юнайтед, родните къщи на Битълсите, Стоунхендж, чудовището от Лох Нес (евентуално :-) или пък най-голямото по мащабите си европейско изложение за електронни забавления ECTS.

Тази година най-мащабното гейммероприятие на Стария континент се проведе между 28 и 31 август в Earls Court – една от големите лондонски изложбени зали. За съжаление, както и на предното издание, повечето американски мастодонти проявиха твърде пренебрежително отношение. Тези, които все пак се появиха, бяха отделили повече място за търговските си контакти, отколкото за представянето на новите си продукти и проекти. Каквото имаше за показване, видя бял свят на допълнителни презентации, които съпътстваха ECTS'2002. Най-ефектната част, посветена на неакредитираната публика, беше внушителната зала на Sony, натъпкана с безчет PS2. Останалите щандове представляваха добре оградени пространства с рекламни материали и достъп, ограничен за търговци на игри и журналисти.

Върхът на идилията бе лагерът на EA. Освен че беше обзаведено в силно спартански стил, мястото беше обитавано от двама английски младежи, говорещи на най-бързия и чист кокни (лондонско наречие), за който можете да се сетите. Лингвистичният шок за част от публиката (особено многобройните азиатци) бе огромен.

Все пак производителите на игри се бяха сетили да донесат и малко шарени стъкълца за туземното население. Най-активни в това отношение бяха европейските фирми, източните нации и производителите на хардуер. Определено сред тях и тази година първенството се държи от

Ubi Soft

Щандът на фирмата беше един от най-внушителните на цялото изложение. Най-любопитните заглавия, които бяха представени, са Tom Clancy's Splinter Cell, XIII, Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield и Rayman 3. Най-запомнящо се впечатление оставиха първите две от тях.

Splinter Cell представлява стелт 3D-екшън ново поколение. Играчът влиза в ролята на суперспециален правителствен агент, натоварван с разнообразни мокри и не толкова мокри поръчки. Представените клипчета и pleyable бета версия изглеждаха потресаващо. Геймплеят на играта може да се нареди до най-добрите триизмерни снийкъри, появявали се някога (разбирай Thief и Hitman). Всичко приличаше на избрани моменти от филмите за Джеймс Бонд в комбинация с екшън сцените от Mission Impossible.

Подобно, макар и малко странно, усещане предизвика у мен и второто по-интересно нещо на щанда на Ubi: 3D-пуцаницата XIII (чете се "тринайсет"). В случая набиващото се на очи нещо бе видът на графиката. Основните персонажи са издържани в абсолютно анимационен стил с характерните окраски и контури, но изработени с последно поколение Unreal енджин. Самата история на играта се върти около една амнезия и поредица от пъклени планове. Един от въпросните планове обаче май е водещата платформа на продукта. За съжаление не само XIII, но и останалите игри, бяха представени с действащи версии само във вариант за X-box. Единствено двете заглавия на Tom Clancy имат шанс да излязат заедно с конзолните си братя през ноември. XIII и Rayman 3 също ще ни радват и във версия, пригодена за настолните ни щайги, но това ще се случи не по-рано от началото на 2003-та.

2002 ects 2002 ects 2002

rls court london 29-31 august earls court london 29-31 august earls court london

За беда фирмите, залагащи на досегашното предимство на компютърните версии, намаляват все повече. При това последните неконзолни мохикани са или твърде гениални, или твърде посредствени. Понякога дори и двете неща едновременно. Класически пример в това отношение бяха руснаците. Те са главните "виновници" за две по-интересни събития...

От Русия с любов

Първото е, че усилено се работи по експанжън към симулатора на годината IL-2: Sturmovik, който ще се казва Forgotten Battles. Другото интересно нещо беше реално-времевата стратегия Perimeter. Играта се базира на sci-fi история и съдържа доста интересни моменти по отношение на производството и ресурсите. В основата на всичко стои промяната на околната среда, извършвана от земните колонизатори. Тераформирането изглеждаше наистина идейно и честно казано не приличаше на нищо, виждано досега в подобна игра. Единственото, което развали цялото добро впечатление, бе техническото изпълнение. Стратегията има класическо руско излъчване, тоест малките детайли са силно пренебрегнати. Не че ги няма, просто са изглеждани като дизайна на лада или волга и функционални като танк Т-80. Сравненията на въпросната игра с някой от по-западните ѝ събратя могат да навеят само нежни спомени за времето на Студената война. Като неин контрапункт може да се даде геймката The Gladiators на французите Arxel Tribe. Тя представлява шарено-научно фантасична стратегия в реално време, посветена на групичка човешки бойци, попаднала случайно в центъра на междугалактически кралско-наследствен конфликт. По своята оригиналност въпросната игра бе с пъти по-зле от продукта на руснаците, но външният ѝ вид бе на поне четири парсека преднина.

Това е нещо, което всъщност може да се каже и за презентациите на хардуерните гиганти в случай, че бъдат сравнени с представянията на геймърските им събратя. За срам на софтуерните гиганти и джуджета (с изключение на Ubi, Arxel и още двама-трима) компонентните производители се бяха подготвили значително по-добре. Intel, AMD, NVIDIA, ATI, Matrox бяха разположили общо към тридесетина общодостъпни компютъра, натъпкани с всевъзможни игри. Трябва да се отбележи, че единствено производителите на Radeon (ATI) бяха инсталирали вече излезли произведения. Останалите предлагаха мега бета версии на някои от най-очакваните бъдещи хитове. Благодарение на това сред най-популярните заглавия на изложението се нареди

Unreal Tournament 2003

В общи линии играта (показана от Intel и NVIDIA) изглеждаше с пъти по-добре от своя първообраз. Въпреки че явно не работи с идейно нов енджин (да не се бърка с Unreal 2), графиката бе почти размазваща. В демонстрираната бета на UT 2003 играчът разполага с почти същите стари оръжия и артефакти, а промените и добавките са минимални (за повече подробности виж статията в PC Mania 8/2002). Подобно бе и положението с нивата, част от които напомнят на по-шарени версии на познатите ни първообрази. Най-важният елемент, претърпял преработка, бе AI-то на добрите стари ботове. Не знам дали беше от загуба на тренинг или от липсата на достатъчно силно еспресо, но първите ми десетина минути в тяхна компания бяха съпроводени с нон-стоп респаунване. Единствената закачка в цялата тази идилична картинка се оказаха системните изисквания. Демонстрацията бе извършена на машини, най-слабата от които представляваше малка кутийка, натъпкана с 2,8 гигахерцов P4 и последното GeForce чудо, а това са все неща с цената на малка средиземноморска екскурзия. Всъщност те ще се превърнат в твърде желани придобивки, особено ако попаднеме на Breed – PC-играта на изложението. Тя е почти класически 3D-екшън, където събитията се развиват в близкото бъдеще. Битките се водят на и около Земята, а противникът е злонамерена биомеханична раса, открита по време на колонизаторските полети в далечния космос. Интересното в случая е, че играчът управлява не само собственото си тяло, но и различни по вид машини. Като цяло показаната бета представляваше 99% от финалната версия, а демонстрираните нива бяха от наземната серия. На пръв поглед Breed изглеждаше умерено футуристично, а особено добро впечатление правят фоновете и малките оръжейни ефекти. Като цяло играта е по-скоро "светла" и свежарска, а тягостните и клаустрофобични настроения в стил SoF II или Wolfenstein са елиминирани. Цялата перфектна картинка и геймплей са резултат от усилията на малката английска компания Brat и разработения от нея оригинален графичен енджин.



Но стига толкова за представеното от Intel и NVIDIA. При конкурентите от AMD играта на игрите се наричаше

Tron 2.0

Името на бъдещия мегахит идва от първия филм, посветен на компютрите. Той вкара живи актьори в "истинска" виртуална среда, където те трябваше да воюват срещу компютърен изкуствен интелект. Интересното в случая е, че Дисни възнамерява да издаде опреснена версия на лентата по случай 20-тата годишнина от създаването му. Успоредно с това Monolith ще завършат и самия Tron 2.0.



Действието на играта ще се развива двадесет години след историята на оригиналния филмов сценарий. Интересно е, че целият графичен стил е запазен и показаното бе съхранило почти всичко от своя кино еквивалент. В общи линии усещането бе уникално. Повечето от епизодите са издържани в практически трицветни тоналности – синьо(червено – при "лошите")-бяло-черни, а оръжията са твърде странни (който е гледал филма, ще си спомни за енергийните дискове). Въпреки че бе представена само на два компютъра в дъното на админската зона, пуцаницата веднага залепи тълпа от посетители. Гарантираните три-четири минути джиткане бяха достатъчни, за да оставят почти всеки за поне още десет...

Друго нещо с подобен магнетичен ефект бе

Four Horsemen of the Apocalypse

настоящият проект на 3DO, където играчът ще се превъплъти в ролята на архангела Абадон. Свръхестественото създание е изпратено на Земята да издири три избрани човешки същества, с чиято помощ да се изп-



рави срещу страховитите четири конници на апокалипсиса. Странната компания включва проститутка, която може да лекува рани; сериен убиец, който е специалист по елиминирането на демони, и корумпиран политик, способен да контролира съзнанието на околните. Като цяло играта навява силно готическо и кърваво настроение. Крайният вариант би трябвало да е наистина добър, поне съдейки по факта, че бойните елементи са дело на фирмата, координирала каскадите в "Матрицата".

Това ме навежда и на финалната мисъл: Take the red pill... ECTS е интересно място, където могат да се видят много любопитни неща. PC-игрите, появили се под една или друга форма, бяха значително повече от споменатите по-горе. За съжаление над този шарен пейзаж се настаниха две мрачни облачета. Първото бе неоспоримият факт, че европейският пазар изостава както по размери, така и по новаторство в сравнение с Америка или Далечния изток. Второто нещо обаче е по-лошо: конзолите са по-силни от всякога. Появяването на трите нови (PS2, X-Box и Game Cube) сериозно разклаща лидерската позиция на компютрите в областта на игрите.

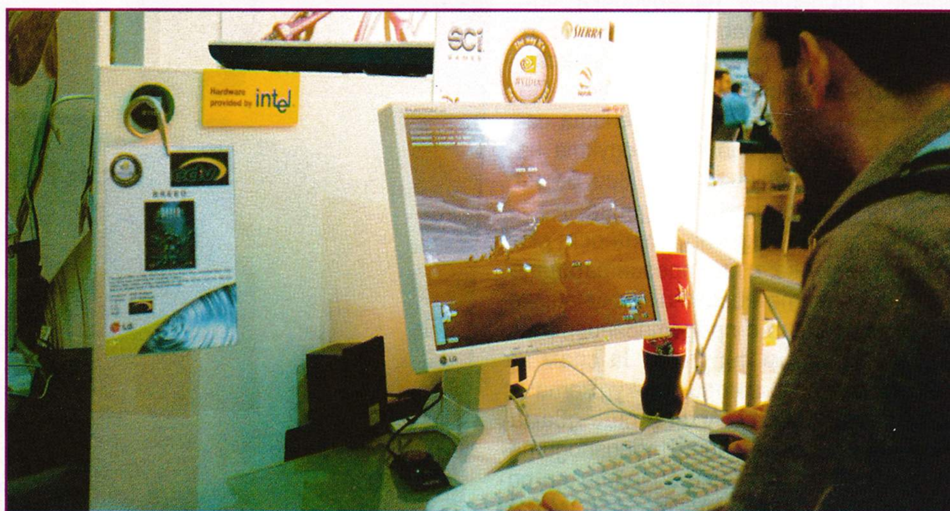
Сергей Ганчев
София-Лондон-София



ПАРАЛЕЛНИ ПРЕДСТАВЯНИЯ

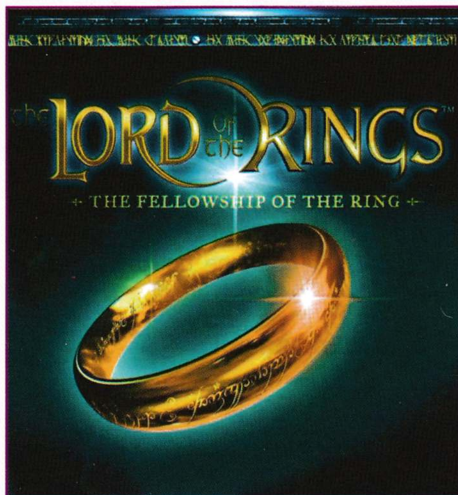
Vivendi Universal
28-и август
Лондон, Worxx

Worxx се оказа уютен многофункционален комплекс от студия в източната част на Лондон, пригоден кажи-речи за всяко по-"камерно" начинание – от провеждането на малки конференции до заснемането на средно амбициозни TV-продукции. Ключовите заглавия от зимния каталог на Vivendi бяха изложени "за оглед" в няколко по-малки зали, групирани според label-a, под който ще бъдат издадени. Съмнявам се някой от вас да се интересува чак толкова от "етикетите", лепнати от издателя. Затова, вместо по опаковката, ще подредя интересните заглавия по съдържанието им (или по-скоро по неговото качество).



No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way (Monolith)

Не знам как по-добре да определя този шутър, освен като "истинския наследник на Half-Life". Не в буквалния смисъл, разбира се. Просто от излизането на култовия 3D-екшън на Valve насам в този жанр не е имало друга, толкова различна (в най-положителния смисъл) и завладяваща игра. По всичко личи, че NOLF 2 ще надмине първото издание от поредицата във всеки ключов аспект – геймплей, изкуствен интелект и не на последно място – в графично отношение.



Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (Surreal)

Не сте забравили Surreal, нали? Това са хората, дали на геймърския свят Drakkan. Другата причина за особения ми интерес към тази игра е, че това ще е единственото PC-заглавие за тази година, създадено по едноименната книга на Дж. Р. Р. Толкин. Добри новини – играта изглежда наистина качествено. Не убийствено, не главозамайващо, но определено добре. Колкото до геймплея – отново никакви чудеса, просто стандартното екшън/приключение. Когато става дума за игра по Толкин, едва ли някой би одобрил експериментите.

Blood Rayne (Terminal Reality)

Голямата издънка на презентацията. Както в историята (главната героиня, получовек-полувампир, е специален агент на секретна организация за борба с паранормални феномени), така и в геймплея няма и помен от нещо свежо или дори умерено оригинално. Безогледна кражба на елементи и идеи от хитове, излезли през последната година. Колкото до графиката – надявам се да става въпрос за доста ранна версия, защото изглеждаше почти трагично.

EA Play

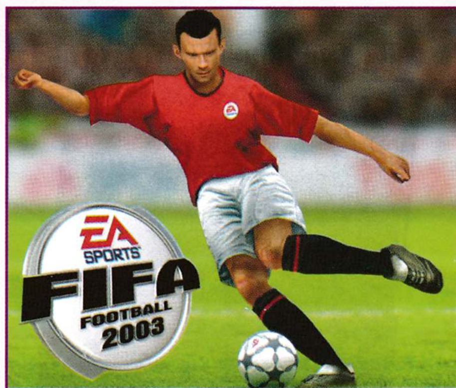
28-и август
Лондон, Чъртси

Тазгодишното, трето подред, "изложение извън изложението" на Electronic Arts отново се проведе в лондонската "щаб-квартира" на издателския гигант. За втора година събитието (напълно уместно) се казва "EA Play". Както и при Vivendi Universal интригуващите заглавия са повече от мястото в броя. Ето поняколко думи за най-впечатляващите от тях.



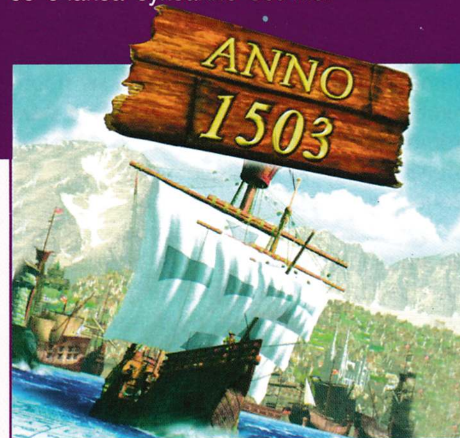
C&C Generals (Westwood)

Невероятно, но факт – играта изглеждаше дори по-добре, отколкото на E3. И което е по-важното – направо нереално добрата графика беше подплатена с невиждана досега в RTS игрите атмосфера. Или както уместно се изрази един от продуцентите на проекта: "кръстоска между Холивуд и Си Ен Ен". Стискам палци Generals да удари десетката и по трета, може би най-важен, аспект – баланс на единиците и съответно – на геймплея. Неприятната новина е, че премиерата на играта се отлага за началото на следващата година.



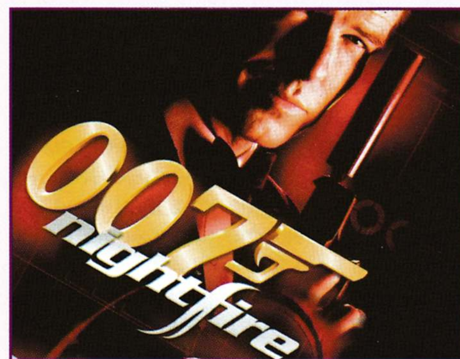
FIFA 2003 (EA Canada)

Това на практика беше първата публична демонстрация на играемо демо на новата FIFA. В случай, че не сте чули, EA ангажираха екип от над 100 души с една единствена цел – създаването на футболен симулатор от ново поколение. Отново е твърде рано за категорични изказвания, но едно е сигурно – играта е променена до неузнаваемост. Аз лично съм песимистично настроен относно обявената октомврийска премиера, а демонстрираният "материал" ми изглеждаше твърде суров. Но от EA може да се очаква буквално всичко.



Anno 1503 (Sunflowers)

Безспорният скрит фаворит! Нещо като стратегия, нещо като SimCity, нещо като нищо, което не сте виждали преди. Невероятно детайлна (макар и все така "изометрична") графика и свят, който е забавно дори просто да наблюдаваш (камо ли да управляваш). Като цяло игра, която ви препоръчвам с две ръце.



James Bond in Nightfire (EA)

Първата PC-игра за не особено популярния у нас 007. Определено си заслужава вниманието. Още повече, че EA за пръв път имат правото да използват лика на настоящия Бонд – Пиърс Броснан. Историята ще се върти около сюжета на "чисто новия" едноименен Бонд-филм – Nightfire. Авторите (по традиция) обещават изживяване "което излиза извън рамките на киното". Геймплеят обаче ми се стори твърде "конзолен", за да допадне на PC геймърите. Но заключението ми по въпроса не е окончателно.

Ивелин Г. Иванов

Отваря ни се трета възможност да се завърнем в ледените дебри на замръзналата долина, въпреки горещите летни дни

Icewind Dale II

Седя си аз и размишлявам над важните житейски въпроси в little boy's room. По едно време чувам под себе си леко бълбукане... Ау! Ами сега, нали един колега демонстрира пред света истинската си същност. Дали не е решил да изненада врага... през канала!?! Ето нещо се подава, дали не е... хмм? Не е – определено прилича повече на шнорхел!

Оказа се, че това е колегата Широв – силно ентусиазиран и хванал най-прекия път. Докато сваляше маската и плавниците си, очите му проблясваха! Проследих погледа му до малкото сребристо дискче с надпис Icewind Dale 2. Нямаше нужда от повече думи, за да се разберем.

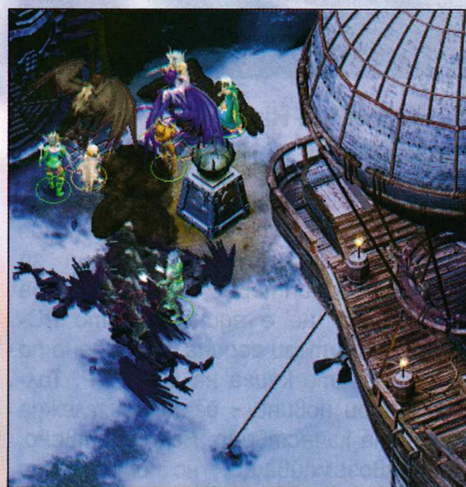
И така, поизмити и освежени (поне единият от нас), вече сме готови да обединим и укротим творческата стихия, извираща от душите ни. Оказа се, че пичовете от BI (Black Isle) са изстискали последните остатъци от потенциала на добрия, стар, прашасал Infinity Engine (използван от близо 7 години) и са направили една страхотна игра. Както и в Icewind Dale 1 и продължението му Heart of Winter, в IWD 2 водещата роля се пада битките. За разлика от предшествениците си обаче тук е решено да се вкара и доста по-силен куест елемент. Това е и добре, и лошо: от една страна, наистина в един момент сраженията и безсмисленото меле просто писват, но куестове от типа "размотай се 12 пъти през трите части на града, за да ми донесеш тоалетна хартия от мага Уош" едва ли представляват интерес за някого. Друг неприятен момент е липсата на баланс между въпросните два елемента. Така например в продължение на няколко дни можете да запецнете някъде, но не защото не можете да си пробиете път или защото не ви стига IQ, за да решите дадена логическа задача. Причината най-често е пълното безумие на зададената ви цел или факта, че тя ви отваря 12 нови второстепенни мисии, които щете не щете трябва да изпълните.

Така и така сме го подкарали с негативните страни на играта, нека да завършим с критиките – IWD2 е потискащо линейна. Многото второстепенни куестове, които авторите са вкарали, всъщност не са нищо повече освен разсейки на основния. В повечето случаи няма как да продължите по главната сюжетна линия, ако не се справите с многото дразнещи дреболии. Неприятните неща в IWD2 обаче не се изчерпват само с недомислиците в геймплея. Друга слаба страна на играта е вече доста поизтърканият енджин – най-малкото защото технологиите от миналия век (дори претърпели модификация) вече не са актуални. Не, че двамата не изпитваме носталгична еуфория при вида на прецизно нарисуваните 2D-човечета, но след като се появиха ролеви игри с перфектно 3D от типа на Neverwinter Nights и Dungeon Siege, добрият стар Infinity изглежда архаично и демоде. За сметка на това IWD 2 тръгва и на много по-слаби машини от гореспоменатите геймкрасоти и спокойно може да послужи за еталон при 2D игрите. Но, както каза колегата Широв, нека приключим с общите приказки и преминем към важната част.

Важната част!

В началото можете да започнете





RPG		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		2 CD
издател	Interplay Entertainment / Black Isle	
сайт	http://icewind2.blackisle.com	
хардуер	Pentium 233 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8	

КАК Е ПРИЛОЖЕНА ТРЕТАТА РЕВИЗИЯ НА DUNGEONS AND DRAGONS?



За радост на всички hardcore-ролеви фенове третата ревизия на правилата Dungeons and Dragons е използвана много сполучливо в IWD 2. За разлика от разводнената и много разочароваща Pool of Radiance 2 и опростената откъм правила Neverwinter Nights, тук всичко си е кажи-речи едно към едно. Естествено, това малко би уплашило новаците в жанра, но всички стари пушки, сигурен съм, ще са страшно доволни. В играта присъства пълният набор от feats и skills, както и всички нови магии, класове, раси и подраси. Еволюцията на класовете е направена точно според правилата, а не е компромисен вариант, както в NwN. За разлика от по-комерсиалното творение на Bioware, тук ще имате големи рестрикции при избор на друг клас, а при някои класове ще загубите правото си да еволюирате като старите си клас. Всички saving throws, въведени в третата ревизия, присъстват и са спазени стриктно.



както с готова група от герои, така и с направена от вас. Естествено, много по-голям фън ще падне, ако отделите 25-40 минути и си направите шест пипнати персонажи. Добрите варианти за ползотворно парти са много (Широв играе с монах, варварин, паладин, маг, крадец и рейнджър, а аз – с боец, паладин, крадец, друид, некромансър и маг). Естествено, става дума само за два варианта и това дали са сполучливи или не, е въпрос на субективно мнение.

При избора за герои ще се сблъскате с една друга голяма псевдоновост – разполагате много подраси и подкласове. Това всъщност не е нищо ново под слънцето, тъй като при класическите AD&D правила такива възможности има от много години. Просто геймпроизводителите се сетиха за тях чак сега. Например това дава възможност за направата на много различни видове монаси или паладини. А като вземем предвид и многото подраси, разнообразието става огромно. Така например един аасимар-паладин на Хелм е много по-различен от тъмен елф-паладин на Илмейтър.

Всички тези малки подробности могат да накарат един начинаещ играч бързо да се отврати от зараждащата се в него ролева мания, но пък всички hardcore фенове на жанра със сигурност ще ликуват.

Една малка козметична новост е и наличието на доста нови портрети – както на мъжки, така и на женски индивиди. В IWD 2 има и голямо разнообразие от гласови kit-ове, които звучат много яко. Нещо, което със сигурност ще разочарова всички, играли предишните части на серията, е липсата на възможност за импортване на персонажи. Black Isle бяха обещали пълна поддръжка на стари герои, но уви... не стана. За сметка на това сега ще можете да играете с внуците на предишното поколение ваши герои и ако желаете, можете да ги изградите по техен образ и подобие... Опа, Панайотов се протяга над клавиатурата и промърморва:

А де го kюmeka?

При по-голяма активност от ваша страна за един астрономически час от екрана се пролива доста солидно

ИСТОРИЯТА

Изминали са около 100 години от последните събития в Icewind Dale, в които вие взехте солидно участие. Или поне това е извинението на Black Isle, че не можете да импортнете герои от предишните игри.
Този път приключението ви не започва в града на вечното лято Кулдахар или в скования от лед Лонлейууд, а точно от другата страна на Гръбнака на света – Таргос.
Серия от странни нападения на гоблините принуждават местната милиция на приеме наемнически подкрепления в своите редове. През няколкото дни, докато още се запознавате с персонажите си, ставате свидетел на зверска атака над Таргос.
Изходът е един – група от смели сърца трябва да разгадае кой стои зад нападенията, да се инфилтрира в орко-гоблинската крепост и да убие предводителя на нашествениците.
М-да това пак е работа за вас. Постепенно разбирате, че зад всичко се крие едно много по-голямо зло.
Или по-точно две злини – брат и сестра полудемони, отраснали в Кулдахар, които са били подложени на подигравки от най-ранна детска възраст заради смесената си кръв.
Така че, уважаеми читателю, спри да млатиш невинната си сестричка и виж какво правят хората в такива ситуации – цял свят завладяват. Макар че звучи малко абсурдно (все пак личната вендета на братче и сестриче, тръгнали да избиват комплекси, не може да се сравни с 6-то ниво демона от IWD 1 и синия дракон от HoW) сюжетът ще ви заведе в най-красивите местности, така обичани от феновете на този магически свят – Neverwinter Woods, Dorn's Deep (кажете здрасти на тъмния елф в оня ъгъл) и накрая самия Кулдахар и Драконовото око.







количество кръв. Оръжията са стандартните брадви, мечове, polearm-ове (има отделна feat специализация за bastard sword-а, който досега влизаше в графа large swords) и много други.

В сравнение с другите игри от серията на Black Isle доста по-голямо е разнообразието на предмети като връщащи се в ръката ви метателни брадви, ками, стрели и чукове. С този арсенал цялата гнусна паплач, изсипваща се върху гърба ви, може да бъде забита, прободена, намушкана, разсечена... останалото оставям на въображението ви.

Всичко, което сте го виждали досега в подобна игра, го има и тук плюс около 30 нови гадинки. Почвайки от над десетте разновидности гоблини и полугоблини, продължавайки с почти същия брой тролове и голямото царство на семейство "Немъртви" (за справка – "Encyclopædia Undeadica"), доволното присъствие на около петнайсетина дракона, вариращи във всички размери и разцветки (точно като очните ябълки на хората от редакцията) и свършвайки с гигантските циклопи, елементали и гòлеми. Само си мисля, че идеята за Drow елф, кръстосан с огромен паяк е... най-малкото физически доста трудно постижима. Към средата на играта ще забележите, че всяко същество си има поне една damage type имунизацийка и ако е било послушно чудовище и си е папкало жертвите редовно, получава по някоя и друга магическа такава. Тук на помощ ви идва разширеният инвентар, позволяващ да заредите героя с няколко екипа оръжия за всяка ситуация.

За магиите е безсмислено да отварям по-сериозно приказка, просто над 60 нови заклинания не се описват с няколко думи. Ще спомена само, че Haste превръща невъзможните битки в елементарни, а ако успеете да затворите голяма група от врагове в някой тесен проход, с три fire ball-а ще осигурите барбекю за средно голямо село.

Тук Широв изтръгва клавиатурата от ръцете ми и получавам кръвнишки поглед. Май е време да привършваме...

Привършваме!

Не се оставяйте да ви залъжем с част от негативните си приказки. Просто сме хора, закалени в RPG-битките, и всеки дребен недостатък ни дразни. Пък и ако завинаги сте изпратили игри от типа на Baldur's Gate 2 във вечните виртуални полета, IWD 2 ще ви накара следващия път да не прибързвате, произнасяйки подобна тежка присъда.

А да – като най-тежък недостатък на Icewind Dale 2 можем да споменем вманиачването, до което може да стигнете. Затова си разчистете графика за около седмица, пратете гаджето на шофьорски курс (стига се е возила де), извадете дебелите дрехи и се гмурнете в най-доброто солово RPG, излизало в това лято.



CREDITS

AUTHORS
George "Le'Ther" Panayotov
Orlin "Alagondor" Shirov

EDITORS
Momchil "Morgan" Milev
Svilen "Svik" Enev

LEAD DESIGNER
Penyu "Perro" Dachev

DESIGNERS
Rossen "pop3y3" Vuchev
Desislava "Vasko" Markova

OFFICIAL FOOD SUPPLIERS
Mimas
Friends
Дон Домам
Chinese Restaurants Ltd.

ADDITIONAL CREDITS
10x to: All families, friends and pets, who died in the process of writhing of this article.
YES, WE DO HARM ANIMALS!... People too.



Сид Майер възкресява отряда за борба с извънземни



Deja Vu с марка X-Com

Изглежда носталгията по "доброто старо време" мъчи не само нас, но и човека, създал гениалната походова стратегия Civilization. Оказа се, че легендарният геймдизайнер Сид Майер се връща към корените на компютърните игри и иска да възроди някои от най-популярните поредици на Microprose — фирмата, където той направи първите си уверени крачки към "залата на славата". И ако доскоро всички се питаха дали очакваме продължение на Pirates!, Colonization или Alpha Centauri, то сега вече е ясно — Сид Майер отново ще вдъхне живот на легендарния спецотряд за борба с извънземни, известен под името X-Com. Неговата фирма Firaxis вече е закупила правата за използването на търговската марка от Infogrames и усилено се труди по следващата част на поредицата, за която обаче все още нищо не се знае. Не е ясно дали става дума за абсолютно нова игра или за "размразяване" на проекта X-Com: Alliance — триизмерен екшън, който първоначално беше замислен като солов шутър, а впоследствие — като екипен.

Но преди да започнем да гадаем какво ни е замислил чичко Сид, нека върнем лентата назад към времето, когато мегахерците на процесорите бяха двуцифрена стойност, игрите се разпространяваха на дискети, а да имаш монитор SVGA с 256 цвята си беше почти лукс. До момента са издадени пет игри, посветени на X-Com — UFO: Enemy Unknown (известна и като X-Com: UFO Defense), X-Com: Terror From The Deep, X-Com: Apocalypse, X-Com: Interceptor и X-Com: Enforcer. Лично според мен само първите две части наистина заслужават определението "култови". Много се надявам след вашето творение на Сид Майер да следва техните стъпки и да бъде хибрид между стратегия в реално време, походов тактически екшън, RPG и икономическа симулация.

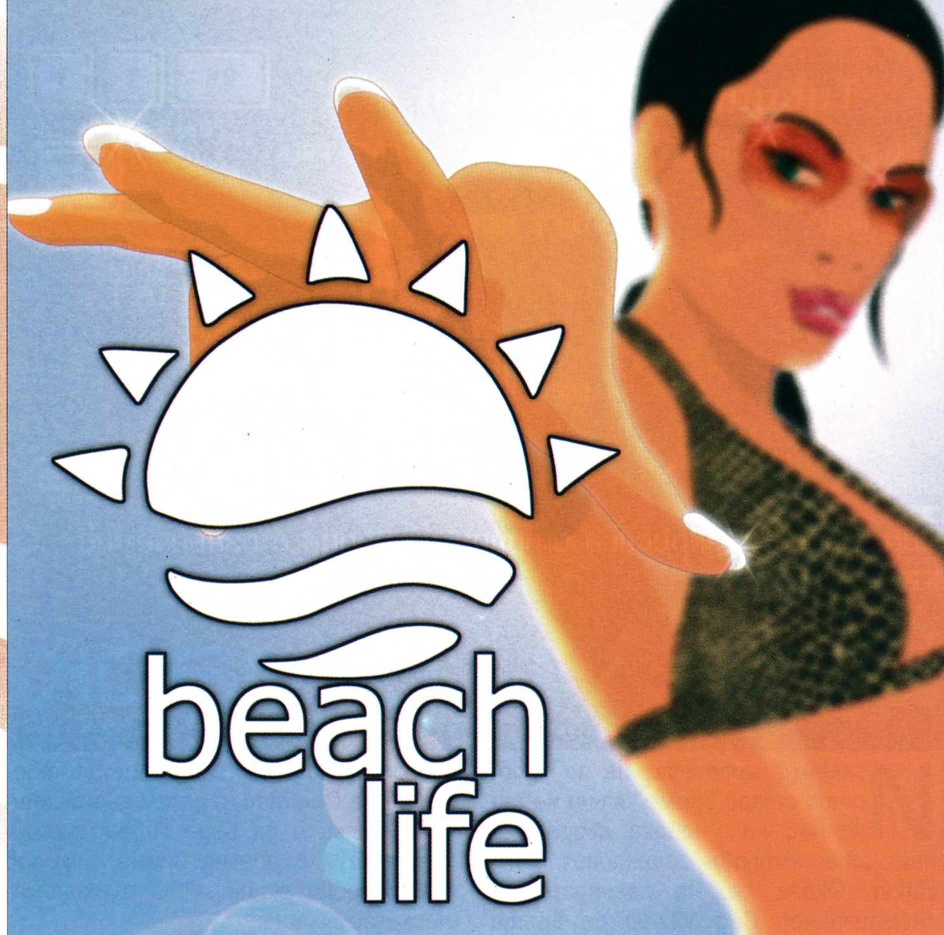


Първата игра — UFO: Enemy Unknown, се развива в наши дни. Притеснени от зачестилите появи на "летящи чинии", правителствата на повечето големи държави обединяват усилията си и създават съвместния проект "X-Com". Неговите задачи до известна степен се припокриват с дейността на секретната агенция "Мъже в черно" от едноименния филм — да контролира извънземното присъствие на Земята.

В началото обаче нямате ни наймалка представа за какво става дума и разполагате само с незначителна субсидия от финансиращите ви правителства. Първо трябва да изберете точка на планетата, където да изградите главната си база, да наемете колкото се може повече учени и да започнете да изследвате авангардни технологии, които биха могли да ви помогнат в борбата с чуждопланетното нашествие. В първите дни на вашето битие като ловец на извънземни разполагате само с два куци изтребителя и ударен отряд от осем командоси, въоръжени с не особено ефективни автомати, тук-там — с някой лазерен пистолет (ако смогнете да си ги разработите до появата на първото НЛО) и най-вече — с кураж и желязна воля. Последните две неща обаче не вършат особена работа... И тъй като арсеналът на хората е светлинни години по-назад, основната ви цел е събирането, изследването и прекопирането на чуждоземните технологии. И така, в хода на играта трябва да изградите система от бази, които да контролират територията на и над финансиращите ви държави и да ги пазят от извънземни. Ако оставите НЛО-тата да правят каквото си искат, те ще започнат да тероризират цивилното население, правителствата намаляват (или даже спират) парите ви, а някои страни дори се съюзяват с извънземните. Така че, ако искате да успеете, своевременно трябва да откривате и превземате подземните инсталации на нашествениците. Накрая на играта ви очаква безразсъден щурм срещу основната база на извънземните, която е скрита в недрата на Марс...

X-Com: Terror From The Deep — втората част от поредицата, доразвива темата за чуждопланетното нашествие, но в малко по-различна посока. Този път трябва не да действате на земната повърхност, а в океанските дълбини. В общи линии принципите на играта са същите, но вече управлявате подводници и високотехнологични водолази, а противниците ви са се адаптирали за живот под водата. Много се надявам тези принципи да се запазят и в следващия X-Com, с който Сид Майер се кани да ни зарадва.

Момчил Милев



Ако с носталгия си спомняте за отминалото лято и за миговете, прекарани по плажовете и нощните дискотеки, предлагам ви най-добрия лек до следващия сезон новият tycoon на Eidos

Beach Life е дяволски добра — откъдето и да я погледнете, запаленият почитател на тайкуни ще открие перфектна изработка и вложено старание, носещо само наслада на сетивата. Графиката е съвършена за подобен род игри, музиката е с Ibiza-звучене и това съвсем не е всичко. Преди да се е появил RollerCoaster Tycoon 2, бързам да ви представя най-добрия до този момент симулатор за летуване и развлечения.

Геймплей

От древни времена хората са търсели утеха в зрелищата и забавленията, харчейки и последните си пари за късчета безгрижие, забравяйки за момент иначе трудния живот. Целта на играта е от позицията на главен мениджър да осигурите развлечения от всякакво естество за нуждите на жадните за емоции летовници. Освен задължителните места за хранене и кътове за продажба на безалкохолни напитки и бира, трябва да осигурите и най-различни атракции — зони за наемане на водни колела, сърф и плажни чадъри, сцени за изява, дори конкурси за "Мис Мокра фланелка". И да не забравите местата за нощен живот — кипящата кръв на разсъблечените курортисти се нуждае от охлаждане. За тази цел трябва да гарантирате, че в баровете ще има коктейли с много лед, че в басейните редовно ще има нощно къпане и че горещите танци в дискотеките по плажа ще накарат летовниците да изживеят едни от най-незабравимите си мигове в живота си. Което е и целта на всяка една почивка, нали?

Сградите

На ваше разположение са над 50 постройки с най-разнообразни функции. В началото на всеки сценарий, включително и на sandbox-овете (или казано по геймърски — free play mode), разполагаме с вече построен хотел, генератор за електричество — накъде без този жизнено необходим ресурс и група ентусиазирани строители. Оттам нататък следвате осъществяването на целта, зададената в сценария, и в зависимост от нея изграждате различни съоръжения. Например, ако се изисква почистване на крайно замърсен курорт, наблягате на хигиенното звено, а ако този сезон морето ви е изненадало с подводни опасни течения, наемате двойно повече спасители. Ключова роля играят местата за чистачи, механици, спасители, охранители и рекламни лица — без тях рейтингът ви ще стане катастрофално нисък и туристите ще си тръгват разочаровани със следващия автобус или ферибот.

След построяването на всеки отделен елемент, да вземем например един душ на плажа, следва да осигурите почасова грижа за неговата изправност. С ляв click активираме прозорец за управление с различни секции — техническа изправност и регулярност на проверките, цената на услугата, както и някои настройки, специфични за всеки обект. Не мога да не спомена, че има опция за setване силата алкохола в бирата, която се продава по плажните барове. :)

Посетителите

Желаещите да похарчат парите си летовници не са просто безлични и движещи се хаотично марионетки. Всеки посетител във ваканционното селище има своя неповторима идентичност, както и специфични предпочитания. Нека не ви учудват напълно различните имена, както и множеството показатели, по които можете да съдите за състоянието на отделните курортисти — пари в наличност, степен на слънчев загар :), количество на алкохол в кръвта, колко е голяма нуждата им за посещение на тоалетната, страда ли даден човек от махмурлук в момента, какво му се прави и кое не му се нрави... Ако изпитвате любопитство какви ги върши някой, може да се прикачите и да го следвате с мини камера.

Най-добрият барометър за настроението на гостите в курорта си остава следенето на отношението им към цените, разнообразието на забележителностите и атракциите, както и чувството на сигурност по отношение на всеки един елемент. Никой няма да си купи сладолед, ако е със завишена цена, а ако механикът е забравил да прегледа някоя постройка и да я приведе в безопасен вид, хората ще странят от нея. В повечето сценарии ще трябва да разкрасявате курорта с пейки, декоративни храсти, палми, светещи неонови реклами и какви ли още не екстри за създаване на уют, включително огньове и факли по плажовете.

TYCOON		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Deep Red / Eidos	
сайт	http://www.beachlife.eidos.co.uk/	
хардуер	P 800 MHz, 256 MB RAM, 950 MB HDD	
софтуер	Win 98/2000/XP, DirectX 8.1	




Another sizzling day in the sun

Персоналът

Умно са го измислили от Deep Red — с построяването на всяка сграда се появява и специфичният за функционирането ѝ персонал. На вас остава да прецените количеството хора, които да наемете, размера на техните заплати и работното им време. Всеки служител е с уникално име и има различно отношение към работата. Ако, недай си боже, условията на труд не удовлетворяват строителя Уилям Калтер, лошото настроение намалява неговата работоспособност и той е непълноценен. Така че добро отношение трябва да проявявате както към курортисти, така и към най-обикновените чистачи.

В курортите понятията за ден и нощ са размити и това налага гъвкаво отношение към заетостта на подчинените ви. Съветвам ви да осигурите денонощно грижа за хигиената и сигурността. В противен случай изгревът на слънцето всяка сутрин ще огрява осеяни с нечистотии алеи, препълнени и/или съборени кошчета за боклук, а около тоалетните ще кръжат рояци конски мухи, чието жужене ще къса нервите ви всеки път щом се приближите. Това ще кара летовниците да сбръчкват от погнуса нос и да стягат багажа си в търсене на поспретнати и приветливи курорти. Бюрото за оплаквания ще бъде зарината с жалби и туроператорите няма да включат долнопробното ви ваканционно селище в рекламните си материали. А това значи само едно — няма откъде да си върнете инвестициите, защото, за жалост, в Beach Life не е предвидена и опция за вземане на заеми.

Графика и звук

Нека първо да започна с хвалебствия за графичното изпълнение, което предлага изобилие от резолюции и перфектна изометрична визия. Смяната на ден с нощ се пресъздава много истински — слънчевите лъчи избледняват, една по една се включват светлините на заведенията лампите и по алеите. А какво е морето без снимки? Освен всичко разполагате с дигитална камера Olympus, с която да запазите вълнуващите мигове и да ги изпратите на мама или да ги приберете в архива с виртуални приключения.

Курортът пулсира в ритъма не само на сменящите се светлини, но и на променливия музикален фон, съобразен с това да ли е party time или е време за йодни изпарения. Beach Life предлага и вграден mp3 player, с който можете да си осигурите музикално оформление по ваш избор, в случай че 13-те парчета не ви допадат. Но това едва ли може да се случи, тъй като те са идеалната компилация за една истинска лятна фиеста. Ще спомена само името на Laurent Garnier и повече няма да ви убеждавам.

А за тези, които още не са повярвали, че всичко това може да е истина, ще повторя — дяволски добра е играта и ако не я превъртите, то или сте геймър-сухар, затънал до шия във вражеска кръв, или просто не знаете как са се забавлявате.

Васко Чаворски

MEDIEVAL TOTAL WAR

Часовете по средновековна история никога не са били толкова увлекателни

Замисляли ли сте се някога какво щеше да стане, ако Византия беше обърнала повече внимание на проблема "Аспарухова България" и вместо да се занимава с конфликтите по южната си граница, не ни беше оставила време да сключим съюз с местните славянски племена и да ѝ се опълчим? Ами ако първите четири кръстоносни похода бяха минали през Сицилия и оттам направо към Мала Азия, вместо да опустошат половината Балкански полуостров? Или ако при първите знаци за османската опасност сръбските владетели Углеша и Милош бяха насочили всичките си усилия за създаването на християнска антиосманска коалиция не към вече прояденaта отвътре и тотално нестабилна Византия, а към останалите балкански държави? Знаете ли какво щеше да стане? Историята нямаше да е същата. Но за историка няма "ако". Историята е точна наука както математиката – всичко вече се е случило и е факт. Не можем да го променим. Можем само да го разбираме, анализираме и евентуално да намираме нови и неизвестни факти. Но колко пъти ми се е искало да бъда там – до Аспарух, до Диоклециан, до папа Инокентий и да им прошепна в ухото: "Мееен, т'ва си е пълен shit, дай да го направим по моя начин!". Е, сега имаме този шанс – с Medieval: Total War.

В името на вярата

Всъщност играта е нещо като "продължение" на Shogun: Total War. Геймплеят е почти същият, а новото са всички единици (или поне скиновете на половината, които иначе като статистики си приличат с юнитите от оригинала), времето и мястото, където ще се пренесете. Забравете за средновековна Япония – сега сме в Европа. Ако не сте играли Shogun, задължително е да минете tutorial-ите. Там не само ще се научите как да управлявате войските си, защо е кофти пехотата да заклещи конницата ви в гората или 15 рицари да раздробяват на малки късчета 4 подразделения от по 100 стрелци. С удоволствие и немалка доза патриотична гордост ще видите, че втората и третата обучаващи мисии се развиват в България. :)

Също така ще разберете какво е хибрид между походова и реално-времева стратегия. По-голямата част от играта ще прекарате на стратегическата карта. Както в Civilization, ще укрепвате и строите нови сгради в селищата, ще местите войските си (представени под формата на готини фигурки за шах), ще завладявате нови територии и ще управлявате търговията на своята нация. Като споменах за нации – те са много. Играта е разделена на три времеви периода, които започват от 1031 и приключват до 1400 г. Във всеки от тях ще изберете на чия страна да се биете – по-интересните възможности са Византия, Германия, османските турци, Египет, Рим (средновеков-

REALTIME STRATEGY / TURN BASED	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 2 CD
издател	Activision
сайт	http://www.activision.com /games/medieval_totalwar
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, DX 8.1





ният, за разлика от античния, е населен предимно с германски и франкски племена) и много други.

Всяка една от нациите си има свои специфики. Така например, ако вземете Византия в първия период, ще играете с най-могъщата за времето си империя. В третия период обаче през нея вече са минали няколко кръстоносни похода. Тя е изтощена от битки с кумани, татари и българи, а на югоизток селджукските турци са пометени от враг, който ще изправи косите на цяла Европа – османските турци. Така че задачата ви да промените историята в този случай се усложнява значително. Когато завладеете нова територия, ако не оставите гарнизон или някакви сгради, подпомагащи икономическото развитие на региона, има сериозна опасност от бунт на местното население, а в по-лошия случай – от нахлуване на някой съсед.

Съществуват много начини да се спечели една война, а този на меча е само единият от тях. Преспокойно можете да превъртите играта без да влизате в много сериозни сражения – за тази цел са предназначени дипломатите и потомството. Да, потомството – ако сте добър владетел и редовно "уважавате" жена си (знаете ли, понякога съм се замислял за личната хигиена през ония времена... не ми се мисли) ще ви се нарои цял куп дечица – синчета и дъщерички. Ако се окажат повече, представителите на първия вид скоро се счепкат за трона и дори могат да се опитат да ви свалят от власт. А вторите след навършването на 15 години (всеки ход в играта се равнява на 1 година) могат да бъдат женени за владетелите на съседни страни с цел укрепване на междудържавните отношения. Тук някой от вас би възкликнал: егати перверзията, т'ва си е жива педофилия. Така е, но с един династичен брак често се е печелило нужното време, за да се събере достатъчно мощна армия. От друга страна, не е проблем за отрицателно време да съберете няколко легиона и с тях да пометете всичко, но върлата експанзия, която е ценна и доходоносна в началото, по-нататък може да ви унищожи. В един хубав миг империята става толкова голяма, че е невъзможно да бъде контролирана. Започват масови бунтове и вълни от недоволство по една или друга причина, някой от съседите забелязва това, обявява ви война и както казва един наш виден читател "Ойде конйо в рякама!". Пък и не забравяйте за цялата галимация покрай покръстването, вселенските събори и ересите – напълно възможно е, ако не си изиграете картите към Рим и папата, Католическата църква да ви обяви за еретик и да подкара някой от кръстоносните походи към не когото трябва, а към вас.

С огън и меч

В момента, когато се хвърлите в сражение, играта сменя перспективата си и от двуизмерна и походова става съвсем порядъчно 3D и реалновремева. Единиците са адски много. Да не говорим, че се различават за всяка нация. Можем да ги обособим в четири основни групи: кавалерия (лека и тежка), стрелци (арбалети/лъкове/пушки – в по-късните етапи), пехота (пак лека и тежка) и като отделен клас да изведем копиеносците. Трябва доста умело да комбинирате войската си и да избирате терена, където ще водите битките. Например кавалерията е перфектна за открити пространства или пък обособена в малка групичка и скрита в гората да заобиколи предните линии на врага и да атакува стрелците. Стрелците сами по себе си не са особено силни, но качени на хълм, са унищожителни и срещу тежката пехота. При тях ще трябва да се съобразявате и с метеорологичните условия – ако искате да постигнете нещо, по-добре е да изчакате слънчев ден, вместо дъждовен.

Основната ви единица е генералът – той вдига морала на войските ви и печели опит. Ако бъде убит, това може да доведе до пълна паника в армията ви, която да бъде обърната в бягство. При правилна тактика и невъзможни битки (100 стрелци и 80 пехотинци срещу 760 разбунени селяни) се превръщат в славни победи почти без загуби. Така че преценявайте правилно силите си. А ако не си падате много по войните, можете да изберете PC-то да ги води вместо вас, както беше в Heroes.

Графично играта е на нивото на Shogun, което сега изглежда малко архаично. Но, от друга страна, тя не е от геймките, които разчитат на бомбастична графика, за да печелят фенове. Ако не си падате по стратегиите, но за сметка на това тази година в програмата ви (училищна или университетска) има средновековна история, вземете си Medieval: Total War – най-добрата стратегия до момента, посветена на този период. Пък кой знае – може да шашнете с повечко знания даскалицата/професора.

Георги Панайотов

MAFIA



"Мафията е потисничество, арогантност, алчност, самообогатяване, власт и хегемония над и срещу всички останали...Това е криминална организация, водена от неписани, но железни и безмилостни закони..."

(Сезар Теранова, италиански магистрат, убит през 1979 г.)

Какво представлява мафията? Някои вярват, че самата дума е била част от бойния вик на италианска бунтовническа група. Други определят мафията като наименование на подземен синдикат, съставен от няколко криминални групировки, обединени от кръвна клетва и действащи в потайност. Излизайки от рамките на тези две дефиниции, понятието "мафия" еволюира. Вече може да се говори за едно много по-сложно и организирано общество от престъпници. Днес тя е симптом на корупцията не само в италианската политика. Може да бъде открита и в Русия, Америка, Япония, Китай, а кой знае – може би и у нас... ? :-)

Искате ли да бъдете част от този феномен? Тогава ще трябва да се закълнете, че ще защитавате честта на вашата "фамилия" с цената на собствената си кръв и кръвта на всичко, което е свято за вас. В тази организация се влиза не особено трудно, но единственият начин да излезете от нея е с краката напред. Готови ли сте да поемете тази отговорност?

"Градът на изгубения рай", есента на 1930 г....

Томас Анджело ще запомни тази година с едно единствено събитие. Как неволно стана от обикновен таксиметров шофьор член на една от най-влиятелните мафиотски групи в града. В този момент Том няма да има и най-малката представа, че през следващите години ще се превърне в дясната ръка на влиятелния гангстер Салиери и ще стане неразделна част от неговото престъпно общество. Едва впоследствие той ще започва да разбира в каква жестока реалност е попаднал. Но дали ще може да се измъкне от нея? Това е историята на човека, видял света на мафията през своите собствени очи.

Стилът на игра е подобен на геймплея в Grand Theft Auto 3, но атмосферата, която Mafia създава, е далеч по-различна и много по-сериозна. За разлика от "Голямата автокражба" вулгарният език и уклонът към сексуално насилие не присъстват в творението на Illusion Softworks. А и трябва да се има предвид, че работата по Mafia – The City of Lost Heaven е започнала още преди GTA 3 да бъде обявена, а концепцията (по думите на авторите) не се е променяла оттогава.

Задачите, които ще трябва да изпълнявате, са адски интересни и разнообразни.

В началото

получавате по-лесни и не чак толкова отговорни поръчения от своите престъпни босове. Като например да отидете и да натрошите колите на конкурентна фамилия или да съберете пари от длъжниците на дон Салиери. С течение на времето обаче доверието на Кръстника във вас ще се увеличава, а вие ще получавате все по-трудни и по-трудни мисии за изпълнение. Ще ви се наложи да помагате на своите мафиотски колеги, да ги измъквате от капани, когато те са сериозно ранени, или пък да убива-



3D ACTION		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		3 CD
издател	Illusion Softworks	
сайт	http://www.mafia-game.com/	
хардуер	P 500 MHz, 96 MB RAM, 1600 MB HDD	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	



те маса хора за благото на фамилията. В един момент дори ще можете да извършите въоръжен грабеж над местната банка.

Освен разнообразните мисии друг изключителен плюс в играта е и свободата на действие, с която разполагате. Интересен пример за това е възможността дори да използвате градския транспорт. Някои от задачите ще налагат задължителен превоз чрез метрото, а ако случайно ви свърши бензинът или загазите сериозно, по всяко време можете да потърсите трамвай или друг вид подобен превоз, за да отидете от едно място на друго.

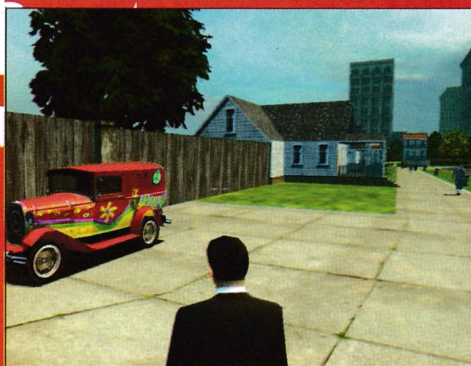
В началото на Mafia ще изпълнявате основно ролята на шофьор. Все пак нали сте бивш бакшиш и точно умението ви да карате като автомобилен ас из сумрачните градски улици привлече вниманието на фамилията. Дон Салиери ще ви поръча да участвате дори и в състезание със спортни коли, защото шофьорът, за когото шефът ви е заложил купища пари, е тежко болен и не може да сед-

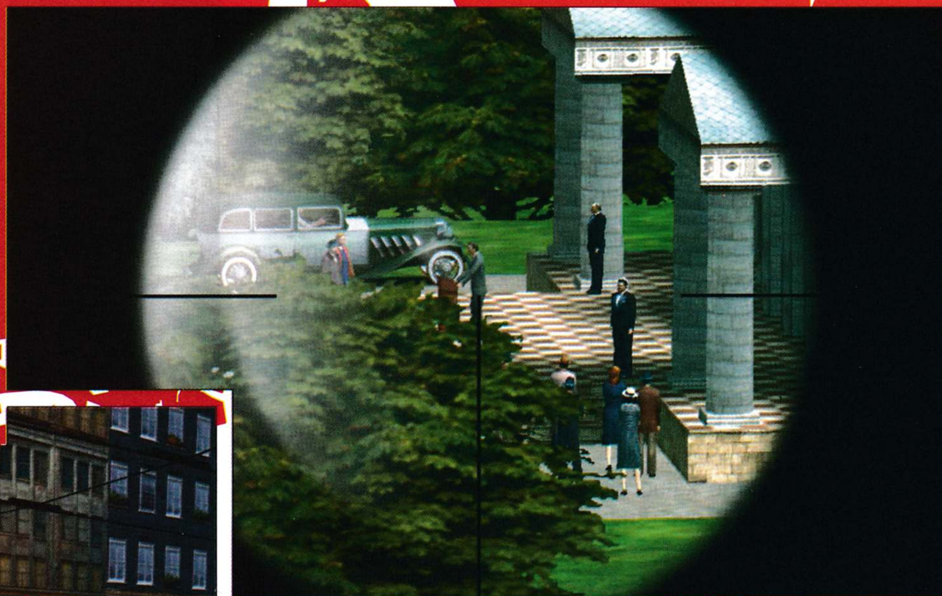


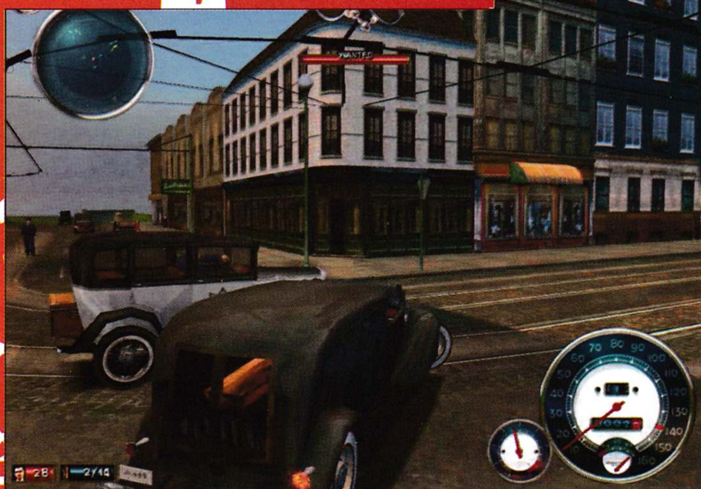














не зад волана. Естествено, преди това ще трябва да поразчовъркате колата на главния претендент за първото място... Или казано с други думи: съчетанието между коли и чупене на кокали в Mafia е просто съвършено.

Имало едно време една корумпирана полиция...

Предполагам и за миг не сте се съмнявали, че градската полиция поддържа тесни връзки с мафията. По принцип тя няма да ви закача, стига да се държите прилично и да не превишите драстично правата, които сте си "откупили". Ако не се съобразите със светофара, направите катастрофа или превишите скоростта, ще бъдете подгонени от патрулка. Това е първата степен на нарушенията. В подобен случай ще ви бъден връчен наказателен фиш, но няколко долара в джоба на куките ще оправят работата. В случай че извършите по-тежко провинение, дори можете да бъдете арестувани. Ако решите да се направите на мачо мен и се опитате да се изплъзнете от полицейските коли, драстично се увеличава шансът ви да влезете в престрелка с блюстителите на закона и дори да бъде обявена награда за вашата глава. В подобни ситуации единственото нещо, което остава, е да бягате, докато куките не ви изгубят от поглед.

Автопаркът на Mafia-та...

По време на играта ще се натъкнете на адски много автомобили. Техният брой надхвърля петдесет и най-интересното е, че всички те са реално съществуващи, взети директно от 30-те и 40-те години на XX век. Ако сте маниак на тема ретро-коли, ликувайте. Към играта е включена и енциклопедия, която съдържа всички основни характеристики на возилата.

За разлика от GTA3 няма да можете да крадете всички автомобили още в самото начало, а ще бъдете обучавани на този занаят постепенно. Също така разполагате и с гараж, където се съхранява всяка гепена до момента четириколка. Поведението на колите по пътя пък е съобразено с истинските параметри на оригиналите: ускорение, максимална скорост, коефициент на триене, тип окачване, тегло, както и още куп други характеристики. Според мен Mafia дори успява да се доближи по реализъм до игрите от серията Need For Speed. Любопитно е, че гангстерите могат да се показват от прозорците на автомобилите и да стрелят по преследвачите си, да пукат гумите на противниковите коли в движение, да пробиват резервоарите им и дори да убиват шофьора на вражеското МПС. Когато пък лошите уцелят някоя от вашите гуми, колата става адски нестабилна, а недай си боже да бумнат бензина ви. В този случай ще се наложи да изгледате как стрелката за горивото застрашително започва да се клони към нулата. Не си мислете също, че щом се намирате в автомобил, значи сте недосегаем. При катастрофа ще пострада не само превозното средство, но и хората в него.

Въоръжение

Много ме изкефи, че първото ви оръжие (освен собствените ви юмруци) е добре познатата стара бейзболна бухалка, с която можете да потрошите черепа на всеки дързнал да ви предизвика. За самоотбрана и нападение разполагате и с коктейли молотов (гарантирам ви, че ако се опитате да го гаврътнете, и в токсикологията няма да ви помогнат :-)), револвер, пистолет Colt 1911, автомат Thompson 1928, различни видове пушки и снайпер. Тези играчки са напълно достатъчни, за да избиете цял мафиотски клан особено като се има предвид, че действие-

то се развива през 30-те години на миналия век и разните там куейкърски BFG-та още не са били изобретени.

Free ride

Освен занимателния и времегубещ сингълплейър, в играта е добавен и т.нар. Free ride или "свободно возене". Това е изключително добра новина за тези, които нямат време да се впуснат в продължителните мисии. Целта тук не е фиксирана. По принцип можете да карате таксито си и да печелите пари. Но по този начин добри кинти не се изкарват. Ако решите, можете просто да зарежете автомобила и да си откраднете друга кола. Ще получавате парично възнаграждение и за всеки убит мафиот, без значение дали ще го прегазите брутално или ще го гръмнете с помпа от упор. Карането като луд и взривяването на чужди возила също ще ви носи печалба. Ако в някоя престрелка ви ранят, намерете болницата и се излекувайте срещу съответната сума в кеш. Можете и да се сейвате, но за тази цел трябва да отидете първо до бара на дон Салиери.

Живот като на кино...

Хората в Mafia са раздвижени с помощта на технологията motion capture. За да се подсили реализмът, са сканирани движенията на професионални актьори при анимирането на всяко едно действие. Устните на персонажите са синхронизирани максимално с думите, които те произнасят. Героите имат дори имат мимика – могат да се мръщят, да се усмихват, да изразяват страх и да повдигат веждите си. Цялата игра е създадена с идеята да внушава атмосферата на истински качествен гангстерски филм. Силният сюжет допълнително допринася за това усещане. Дори създателите на "Кръсникът" биха се гордели с творение от подобен ранг. Respect, Марио Пузо. Salut, Франсис Форд Копола...

По принцип градът в Mafia е измислен. Той обаче пресъздава някои съществуващи места в Чикаго и Ню Йорк. Illusion Softworks са рисували сградите, гледайки множество снимки и скици на реално съществуващи постройки, правени през 30-те години на миналия век. Градът е населен с интелигентно движещи се коли и хора. Спокойно мога да кажа, че Mafia е най-красивата игра, излизала до момента. Тя използва разработения от създателите ѝ енджин LS3D, поддържащ рендването на големи и открити пространства. Понякога дори ще се налага да влизате в прекрасно изрисувани и детайлни вътрешни помещения като например църква, хотели, затвор и т.н., а това е още едно нещо, с което играта превъзхожда конкурента си GTA 3.

Ако недочувате, има за какво да съжалявате

Към перфектната графика можем да причислим и не по-малко добрия саунд. От устата на всички персонажи се леят реплики, достойни за класически гангстерски филм. През цялата игра ще ви съпътстват и мелодии, които още веднъж да ви напомнят за епохата, в която всъщност сте попаднали.

Много малко са игрите, които могат да накарат почти всеки човек да им се отдаде, докато не припадне от глад. Със сигурност Mafia: The City of Lost Heaven е една от тях. Реалистичното поведение на автомобилите, екшънът, който може да сложи в малкия си джоб почти всеки съвременен 3D шутър, увлекателната и заплетена история, красивата графика и кристално чистият звук са гаранция за едно невероятно изживяване в стил "Кръсникът", но този път пред вашите монитори.

Асен Георгиев

PRINCE of QIN

Мина доста време от излизането на последната част на Diablo. В случай, че вече ви е писнало да колите демоничните лордове по няколко хиляди пъти и ви се играе нещо подобно, то Prince of Qin е на една пиратска сергия разстояние от вас. Тази ролева игра съдържа и елементи, които ще се понравят дори и на феновете на Baldur's Gate. Китайците от Object Software не са кой знае какви новатори. Те просто умело са пресъздали тежък период от историята на своята древна цивилизация в едно обикновено RPG.

Действието в Prince of Qin

се развива по времето на империята Чин в периода на нейния залез (210-205 г. пр. Хр.). Тези години са били съпътствани от безбройни войни, хаос и смърт. Много бойци загивали в името на своята родина. Тогавашният Китай е бил земя, изпълнена с традиции, но и земя, която е била на път да се превърне в обикновена пустош. Object Software изравят от дълбините на историята едно действително събитие — легендата за древния император Инг Зенг и неговите двама синове, които били в непрекъснато единоборство. След смъртта на бащата (владетелят, отговорен за построяването на Китайската стена), по-малкият брат Ху Хай се възкачва престола, издавайки жесток указ, с който нарежда на брат си Фу Су да извърши ритуално самоубийство.

В играта Prince of Qin обаче нещата стоят по малко по-различен начин. Вие поемате управлението на Фу Су, който не умира, а тръгва по пътя на отмъщението. Ваша цел е да му помогнете да заеме полагащото му се по рождение място на Втори император от първата феодална династия Чин.

За разлика от Diablo в Prince of Qin не можете да избирате своя герой измежду няколко различни вида в началото на играта. За сметка на това впоследствие ще се натъкнете на още няколко застъпници на вашата кауза и ще можете да сформирате банда от петима души (плюс вас). Главният персонаж Фу Су е паладин, а спътниците ви могат да бъдат мускулмен, наемен убиец, магьосник, вещица или воин, подобен на вас. Уменията на героите са разделени на пет категории — метал, дърво, вода, огън и земя. И до днес в Китай смятат, че светът е изграден от тези елементи. Те взаимодействат един с друг, за да усилят или намалят дадени ваши способности. Например водата ограничава огъня, докато дървото го подпомага.

Уменията на всички персонажи напомнят сериозно на тези от Diablo. Еквивалент на мускулмена е варваринът, на вещицата — некромансерът, а между останалите приликата е направо очевадна. Но това не е кой знае какъв недостатък, тъй като героите са в тон с китайските традиции — например бойният стил в Prince of Qin е

класическо кунг-фу

Като цяло мускулмените са физически най-силните герои. Те са добри в мелетата, могат да привикват кръвожадни зверове и да водят свирепи битки на близка дистанция. Само този клас използва по-тежкия тип оръжия и умее да носи по едно от тях във всяка своя ръка — било то копие, голяма брадва, чук, къса бухалка или секира.

Фу Су, както и всички паладини, си пада малко ковач — може поправя счупената екипировка. В битка пък използва дълги мечове, лъкове, ятагани и тем подобни оръжия. Наемният убиец е най-пъргавият герой. Той има голямо зрително поле, може да поставя капани, за да примамва враговете си, и да атакува от далечно разстояние независимо от терена. Героите от този тип също са идеални крадци и умеят да се крият, което, от своя страна, ги прави и своеобразни скаути.

Четвъртият клас персонажи —

RPG / ACTION		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		3 CD
издател	Strategy First / Object Software	
сайт	http://www.strategyfirst.com	
хардуер	Pentium 266 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.0	



Познатото на всеки геймър класическо Diablo, но в античен китайски стил и примесено с Baldur's Gate



вещиците — боравят идеално с всякакви видове билки и отрови, а правенето на проклятия е едно от основните им занимания. На последно място (но не и по значение) застават маговете. Те, както всички себеподобни, са слаби в защита, имат малко сила, недостатъчно жизнени точки и не са добри в меле атаки. За бой използват скиптри и дълги пръчки.

Интересно е, че в Prince of Qin можете да създавате предмети от подръчни материали — дървесина, руди, кокали, кожа и т.н. (ако имате съответното умение, естествено). Одраната кожа и кокалите могат да се набавят чрез ловуване. Когато копаете и отсичате дървета, ще се сдобивате с руда и дървесен материал. И така, ако това ви влече, можете да се отдадете на креативна дейност, създавайки невероятно мощни брони и оръжия.

Според създателите, колкото повече играете, толкова повече исторически личности ще срещате по пътя си. Ако познавате Зан Лянг, Лю Бенг и Хан Хини, предполагам че ще останете удовлетворени. Но се съмнявам, че тези имена ще говорят нещо на някого, освен на геймърчетата в Китай. Освен "изключително популярни" политици, герои и стратези ще се насладите и на величествената Китайска стена, гробницата на Първия император и двореца Епанг.

Това, което ще предизвика прилив на приятни

спомени за Baldur's Gate, Icewind Dale и Neverwinter Nights

е наличието на възможност за пауза, която ви позволява да планирате на спокойствие следващите си действия. Главните задачи, които ще трябва да изпълните по време на вашето приключение, са съпроводени от купища незадължителни куестове, а разговорите, които ще водите, са доволно продължителни. На всичкото отгоре можете да завършите играта по няколко различни начина. Какви ще са те, това зависи от вашето поведение и взаимодействието с околния свят: от това дали ще бъдете добри или зли.

Графиката е изключително красива. Ще се радвате на зелени полянки, древни далекоизточни къщурки и дори на цели градове. Почти всичко изглежда по китайски измайсторено до най-дребния детайл. Героят ви променя своя външен вид в зависимост от предметите, с които е екипиран. Докато се любувате на природата обаче, рискувате да ви сполети някоя гръмотевична буря или пък да ви завали сняг. Програмистите, създали енджина, са се погрижили и да има смяна на деня със зловещата нощ.

За по-кръвожадните от вас интрото а ла "Гладиатор" ще представлява изключителен интерес. В него ще видите как Фу Су коли наред група воини насред горящо поле. По-забавното в случая е, че кръвта на душманите пръска навсякъде, дори и върху обектива на камерата в стил Джон Ву. Тук-там има и bullet-time ефекти, очевидно копирани от "Матрицата".

Може би по-песимистично настроените от вас ще си помислят, че играта не струва, защото е заимствала доста неща от класическите ролеви игри. Със сигурност обаче те ще сгрешат. Prince of Qin заглавие, достойно за вашето внимание. Със своята интересна история, адски увлекателен геймплей и почти перфектна графика, тази игра е способна да направи свой фен дори един току-що прохождащ в жанра геймър.

Асен Георгиев

Emperor


Rise of the Middle Kingdom


中國皇朝興盛之世中國皇朝興盛之世中國皇朝興盛之世中國皇朝興盛之世

Феновете на Caesar, Pharaoh и Zeus ще се отправят на едно дълго пътешествие - този път към Далечния Изток...

Emperor: Rise of the Middle Kingdom (или за по-кратко просто Emperor) е поредното вдъхновение на Impression Games на тема "построй си град, развий го и се наслади на любовта на своите поданици". Ако сте фенове на предишните заглавия от поредицата Caesar 3, Pharaoh или Zeus, задължително трябва да си намерите и Emperor-а.

Какво ново може да предложи той в сравнение с предшествениците си? На пръв поглед всичко изглежда познато и – да си го кажем – практически същото. Просто имената на сградите или длъжностите на трудолюбивите ви граждани са по-различни, а боговете не са гръцки или египетски, а китайски. Колкото повече обаче навлизате в играта, толкова повече ще забележите промените в детайлите, хитрите хрумвания тук и там, доизкусуряването на тази или онази функция и което е най-важното – по-детайлната графика. Истинският прогрес при Emperor се нарича мултиплейър. Специално създаденият онлайн-сървър ще ви позволи да премерите сила с други факири, пардон, императори на градоустройството.

Но да се върнем малко назад. Поредицата от стратегически игри в реално време, чиято цел е изграждането на голям и процъфтяващ полис, започва съществуването си през далечната 1993 година, когато на бял свят се появява първият Caesar. Истински бум обаче предизвиква едва Caesar 3, който през 1997 година успя да спечели благосклонните адмирации не само на критиката, но и на феновете. Целта на авторите на поредицата е да ни пренесат обратно в далечното минало, а всяка една игра от серията се занимава с различна епоха – от Древния Рим, през Древния Египет до Древна Гърция. Е, след толкова древни цивилизации крайно време беше за игра, посветена на китайската история.

Действието в Emperor се развива от 2200 го-



дини пр.н.е. до 1200 година след Христа. Този период обхваща

седем китайски династии,

като историческото действие приключва малко преди инвазията на монголските племена (колко мило, таман да стане интересно и да се появят малко черни петна в историята и... културният отдел на Министерството на народната просвета на Народна република Китай бдително се намесва :-)).

Ако досега не сте се сблъсквали с представител на поредицата (о, колко жалко, не чухте ли, че прекалено много CS води до затъпяване?!), ще се опитам с няколко думи да ви обясня основния принцип на игра. Във всяка мисия започвате насред голо поле, което е територията на вашето бъдещо селище. От вас се очаква да изградите напълно функциониращ и генериращ живот град (парите ще се трупат сами след това), който съществува на базата на множество взаимозависими постройки. По пътя на логиката къщите осигуряват подслон на работниците, фермите – развитието на селско стопанство и производство на полски култури (тоест растат на полето, а не, че са внос от Полша :-)), мелниците – производство на храна, а пазарите – нейната дистрибуция. Важен елемент от вашия град и индустрията. За да можете да си позволите да я изградите обаче, преди това ще трябва да нахраните гладните и да облечете голите, тъй щото да превърнете вашия бъдещ мегаполис в желано място за живот.

Хубавият и развиващ се град скоро става и голям. А масите имигранти обожават такива места и с радост стават ваши поданици (работи, мършо, работи!). За да има истински просперитет обаче, вашият град се нуждае от благоустройство – повече разнообразие, възможности за забавление, религия и грижа за здравето на хората. Ако дори един от тези елементи дълго време остане занемарен, ще видите големи тълпи иначе кротки граждани да се превръщат в отчаяно разочаровани емигранти.

От появата на първия Caesar до последния add-on за Zeus този принцип на игра не се е изменил ни наймалко. С Pharaoh се въвеждат монументите и огромните строежи, със Zeus – усъвършенстваната търговия с други градове и появата на боговете като могъщ външен фактор (принципа deus ex machina, който няма почти нищо общо с играта Deus Ex... Но за него ще учите най-рано в 9-ти клас). Голямата новост и разлика в случая с Emperor е възможността за

Онлайн-игра

с още седмина ентусиасти. Различните варианти включват битка срещу компютърни опоненти, съюз с други хора за постигането на някаква цел (изграждане на Китайската стена например), както и сражения в локална мрежа. Добро хрумване е възможността за запазване на играта онлайн, така че, когато се завърнете отново след няколко часа или на другия ден, да можете да продължите развитието на града си.

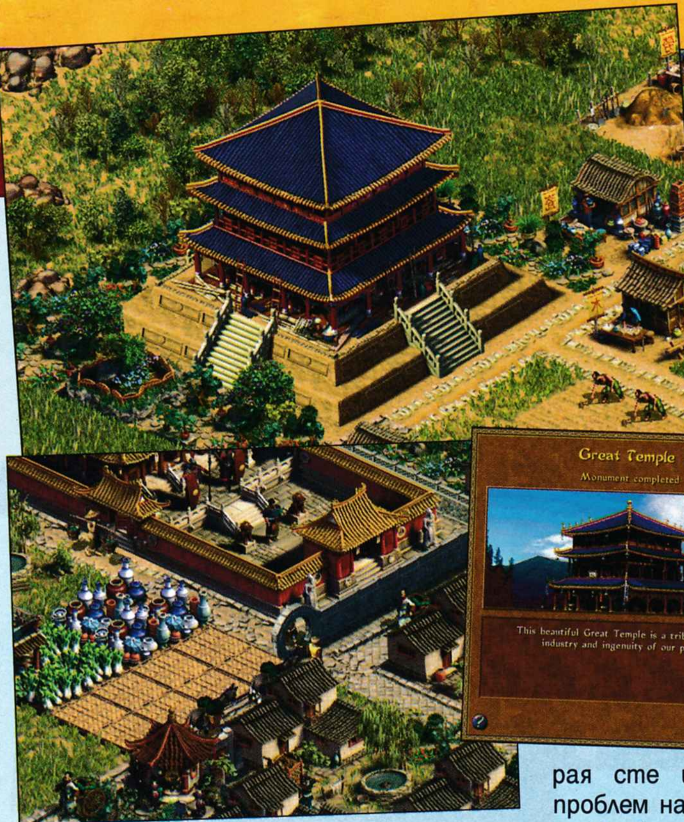
Що се отнася до съвършенството на геймплея, Emperor прилича до голяма степен на Zeus. Естествено, и тук изменения и подобрения не липсват. Така например производството на различните видове храна се отразява пряко върху населението и не е нужно единствено и само за пълнене на складовете със запаси или търговия. На полето можете да засаждате просо (леле, колко го обичат китайците!), зеле и пшеница. Също така можете да отглеждате и соя. Ако сеете само просо, в мелницата се произвежда обикновена храна, която е достатъчна единствено за ранното развитие на вашия град. Скоро жителите ще си "поискат" сготвена манджа, която се постига с отглеждането на две хранителни култури. Общият брой на ястията е пет, като последният вид (вкусната храна) се приготвя с помощта на четири хранителни съставки плюс сол или подправки. Сами разбирате, че производството на повече видове суровини отнема време, ресурси и допълнителни усилия. Именно в това обаче е предизвикателството на поредицата – с напредването на времето производствената верига става все по-пълна и по-сложна, а вашите граждани – все по-претенциозни и все повече на брой.

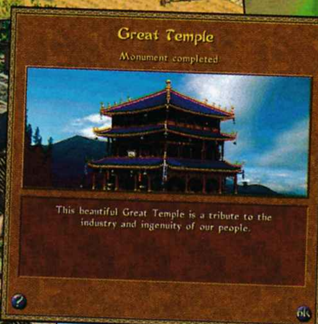
Освен с храна, отглеждана на полето, вашите хора могат да пълнят стомасите си и чрез лов и риболов. Балансът в играта е постигнат бла-

СТРАТЕГИЯ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Sierra Entertainment
сайт	http://emperor.sierra.com/emperor/
хардуер	Pentium 300 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD







годарение на фактора климат. В определени райони на Китай например няма да можете да произвеждате ориз. Тогава ще трябва да попълните дневното меню на вашите граждани с дивечово, риба, подправки или която и да е от другите по-непретенциозни култури. Отделям толкова внимание на производството на храна, тъй като това всъщност е най-важният нов елемент, нужен за израстването на града ви. Да не забравяме и коноплените ниви (не става дума за канабис ;-)), които, разбира се, служат за създаване на облекло. Липсата на достатъчно количество от тази суровина също води до спиране на растежа. Все пак никой не обича да ходи гол.

В игрите на Impression Games развитието на къщите е от основно значение. От един момент нататък буквално няма свободно място за строеж на нови жилищни постройки. Ако създадете правилните условия (достатъчно и разнообразна храна, коноп, керамика, грижа за здравето, религиозни светини, забавления, сигурност и др.), вашите къщи еволюират от схлупени колиби в грандиозни и осигуряващи подслон за десетки граждани палати.

Както вече споменах по-горе, липсата на всеки продукт спъва развитието на града ви и съответно на местата за живеене. Много по-трагично е обаче, когато до един момент доставките са били според нуждите, а в следващия те просто спират – тогава къщите започват да западат и да се разрушават, хората ги напускат, тъй като пространството на живот се ограничава, и накрая сте изправени пред огромния проблем на недостиг на работна сила. Изобщо изграждането на комплексния модел на взаимозависимост между отделните елементи на вашия град е най-важният елемент в игри като Emperor.

Гениално нововъведение в играта са и така наречените

жилищни стени

Когато близо до вашите къщи построите някаква сграда, предназначена за производство, търговия или земеделие, то тя създава естетически дискомфорт за вашите граждани, като по този начин се спира развитието. Построяването на жилищни стени "скрива" от погледа на хората грозната гледка и добре снабдяваната къща продължава своето развитие. Ако бъдат направени върху път, въпросните жилищни стени се използват като порти. През тях могат да минават, но могат и да не минават жителите на вашия град. Ако поставите такива порти на добре премислени места, можете да ограничите ненужния трафик на определен вид ваши служители. Така можете да въведете забрана за преминаване на свещеници, инспектори по сигурност и служители на пазарите. Ако ограничите достъпа на свещеници до тези части на града, където има производство и земеделие, то те ще си спестят огромната разходка и ще посещават единствено и само къщите, където вашите граждани отчаяно се нуждаят тях. Същото важи и за пазарните работници – напълно безсмислено е бутащият количката със стоки да се шматка напред-назад, вместо да доставя своята продукция. В Zeus този елемент присъстваше с поставянето на блокиращи плочки по пътя. Техният недостатък обаче беше, че ограничаваха движението на всички хора. Жилищните стени са едно малко, но гениално хрумване – от една страна, имат естетически ефект, а от друга – ви позволяват да регулирате спокойно човекопотока.

Авторите на Emperor са въвели

показателя фен-шуй

според който сградите трябва да бъдат поставяни в хармония. Лично аз не успях да забележа някакво особено отражение върху играта на "неправилно" избрано място според принципа "вода-вятър". Все пак обаче е добре да спазвате древните правила, тъй като при китайците никога не се знае – веднъж го гледаш, че е едно такова миролюбиво, а в следващия момент ти е изяло главата.

Нововъведение са и зодиакалните знаци. В самото начало на играта трябва да си ги изберете според китайската астрология. Когато годината съвпадне с предпочетения знак, получавате бонификация – повече производителност, по-малко разходи за строеж и т.н. Интересно само защо в тази игра китайската нова година настъпва на 1 януари, като това не отговаря на действителността...

Така или иначе Emperor е страхотно увлекателна. Четири до пет часа за всяка от 40-те мисии са минимумът, за който трябва да сте готови. Любопитното е, че колкото и да седите пред компютъра, колкото и всъщност нещата да се повтарят (тъй като принципът става напълно ясен след две или три нива), Emperor не омръзва. Единственото, за което се молите, е да намерите още един и още един, и още един час, за да поиграете...

Александър Бойчев

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ ПУЛСАР

Във връзка с информацията, публикувана в списание PC Mania, броеве 8 и 9, с предложение за продажба на компютърните игри HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV и Grand Theft Auto III, фирма ПУЛСАР ЕООД се чувства задължена да ви информира за следното:

И за двете заглавия е осъществен нелегален внос в нарушение на българското законодателство и европейските директиви, които на основание чл. 5, ал.4 от Конституцията имат предимство пред норми на вътрешното право, които им противоречат.

Предложението за продажба, както и самата продажба е разпространение по смисъла на ЗАПСП и като такова е основно имуществено право на автора, издателя на съответния продукт. Съгласието на издателя за разпространение на продукта в рамките на определена територия е абсолютно условие за осъществяване на вноса и продажбата на същия.

Всеки един продукт, внесен на територията на Р.България, без да е предназначен за нея и без да е налице необходимото по закон съгласие на носителя на авторските права за това, е нелегален и спрямо него могат да се приложат всички необходими мерки, предвидени в българското законодателство по отношение на т. нар. "пиратски софтуер".

И в двата случая компаниите, носители на авторските права, съответно 3DO и Take 2 Interactive, са предоставили правата за разпространение в рамките на територията на РБългария на горепосочените компютърни игри, единствено на фирма ПУЛСАР ЕООД.

В случай, че същите бъдат закупени от друга територия, съответно от друг чуждестранен дистрибутор на компаниите 3DO и Take 2 Interactive, те могат да бъдат внесени на територията на страната единствено без знанието и съгласието на издателите, като това представлява паралелен внос, което прави съответния развлекателен софтуер нелегален и забранен за използване под каквато и да е форма на територията на РБългария.

Относно уточнението, че вносът на съответните продукти е осъществен с разрешение на Министерство на Културата (№ 127/01.08.2002г.), ви обръщаме внимание, че то не отговаря на истината и е в противоречие със закона. По силата на действащото българско законодателство МК няма такива законови правомощия. Самите софтуерни продукти, в това число и вноса на такива софтуерни продукти не подлежат на регистрационен режим от страна на който и да е държавен орган. Разрешение от страна на МК може да се иска единствено в случаите, които се намират в приложното поле на ПМС № 87/1996г., какъвто обаче не е настоящият казус.

НА ВНИМАНИЕТО НА КОМПЮТЪРНИТЕ КЛУБОВЕ И КРАЙНИ ПОТРЕБИТЕЛИ ЗАКУПИЛИ КОПИЯ ОТ ОПИСАНИЯ ПО-ГОРЕ РАЗДЛЕКАТЕЛЕН СОФТУЕР (Heroes of Might & Magic 4 и Grand Theft Auto III)

От правна гледна точка тези игри са непригодни за използване в България. Всеки един компютърен клуб, закупил такъв софтуерен продукт няма право да го използва като го отдава под наем на своите клиенти, тъй като не притежава необходимото по закон разрешение от страна на автора.

От своя страна, всеки един собственик на игрален клуб, закупил тези продукти, би могъл да реализира законовите си права като потърси съответна гражданска отговорност за претърпени вреди от страна на фирмата – разпространител, която умишлено и в противоречие с каквато и да е търговска етика го е въвела в заблуждение относно пригодността на продуктите за използване на територията на страната.

Джокерът, Мистър Фрийз и Отровната Айви ви очакват!

BATMAN VENGEANCE





Като почитател на комиксите за Батман и едноименните филми (по-специално първите два, които са дело на Тим Бъртън), нямаше как да пренебрегна тази новопоявила се игра. Като цяло, очакванията ми бяха изключително високи и до голяма степен се оправдаха. Без съмнение всеки фен на крилатия и среднощен воин няма да остане разочарован от това, което Batman Vengeance има да предложи. Но да преминем по същество, тъй като мрачният Готъм ви очаква, за да се преборите с възцарилия се хаос, да раздадете справедливост и да разгадаете няколко страховити загадки.

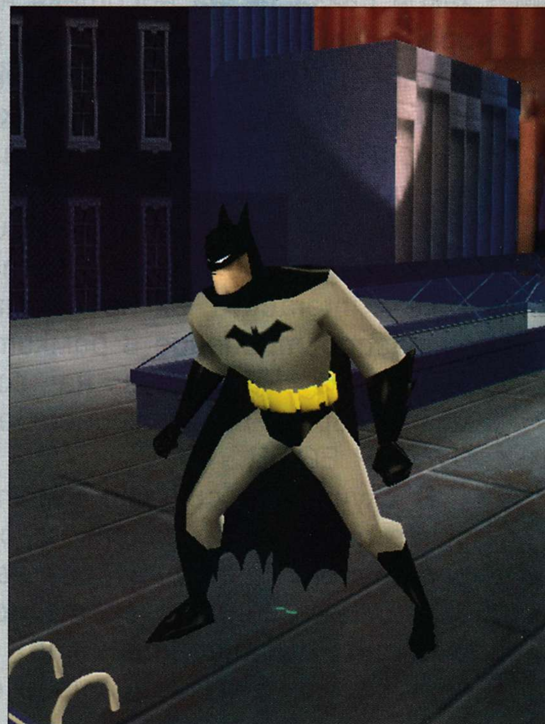
Новите приключения на Батман

започват в момента, когато той се отзовава на виковете за помощ на дребничка червенокоса жена, която се казва Мери Флин. Нейният син е отвлечен от вечно ухиления Джокер, известен със своя девиз "Смей се по целия път към ада". Злодеят иска скромен откуп от осем милиона долара. Извратеният клоун е и на път да постави на колене целия град, залагайки експлозиви навсякъде. Помагайки на Мери, Батман попада в капан, целящ единствено и само неговата смърт. Това е клопка, която успява да го вкара дълбоко в мистериите на Готъм Сити. Истината се оказва доста по-различна от това, което се вижда на пръв поглед.

Принципно Batman Vengeance е екшън от трето лице. Управлението в играта е малко тромаво, но в момента, когато свикнете с него, ще се удивите от възможностите на прилеповия супергерой. Всички умения, които Батман притежава и прилага по филмите и комиксите, присъстват и тук. На първо място се нарежда неговата специална пелерина. Благодарение на нея не само можете да се приземявате по-леко и да прелитате кратки разстояния, но и да я използвате като щит срещу огнестрелни оръжия. От колана на Батман пък изкачат всякакви джунджурийки — електрически и обикновени метални прилепчета, наподобяващи шурикените на нинджите, зашеметител, мрежи, куки, с които се захващате и достигате недостъпни места, очила за нощно виждане, снабдени с увеличителен механизъм и бомби с дистанционно управление. Когато опрете до тяхното използване, гледната точка в играта преминава от трето в първо лице. Това, от своя страна, довежда до

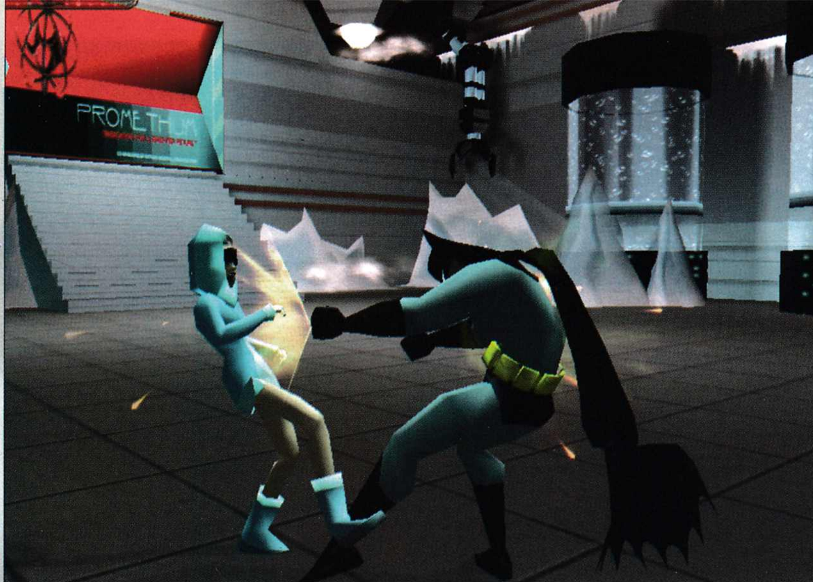
доста объркващи ситуации

които изискват труднопостижима бърза реакция. Изглежда и създателите на Batman Vengeance са забелязали този факт. За да "закърпят" проблема, те са решили да вмъкнат



ACTION/ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft/WBIE
сайт	http://batmanvengeance.ubi.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card, DirectX 8.1

PC CD ROM 1 CD




HOPE, MR. EVERS, WILL NEVER WARM COLD BLOOD. ONLY WRATH COULD EVEN STIR IT.

и възможността да спирате играта на пауза, докато зяпате през очите на Батман, и така да планирате по-спокойно действията си. Моето лично мнение обаче е, че всичко това усложнява прекалено геймплея.

Въпреки всички екстри, с които Батман разполага, те няма да са достатъчни в битките срещу злото в Готъм. Героят владее бойни изкуства на завидно високо ниво и е способен да разбива носовете на всяка вражески настроена мутра. С няколко натискания на копчетата можете да сътворите гигантско количество разнообразни и ефектни комбота и пауър-удари. Истината е, че по-голямата част от играта ще премине в саморазправи тип Mortal Kombat, а повечето механизирани джаджи ще останат на заден план. И тъй като Батман не убива противниците си, а просто им докарва силно комоцио, ще се налага да оковавате с белезници всеки паднал в несвяст гад, за да може готъмската полиция да го прибере "на топло" след това.



Батман, Батгърл & Co.

След като уж елиминирате заплахата в лицето на озъбения Джокер, ще развържете ръцете на други престъпници като например Мистър Фрийз, чиято мечта е прогнозата за вечерта да бъде "вледеняваща", и Отровната Айви, желаеща целият Готъм да се окаже обвит във враждебна растителност. Ще се срещнете и с помощничката на клоуна — Харли Кин. Батман обаче също няма да действа сам. Той е подпомаган от Батгърл, която винаги е в режим на готовност в пещерата му и постоянно дава наставления. За съжаление другият съюзник на прилепа — икономът Алфред, ще се появи единствено под формата на инструкторски глас в началото на играта. От време на време ще срещате и комисар Гордън от Готъмската полиция, както и кмета Хил.

Мисиите в Batman Vengeance не страдат от липса на разнообразие. Освен че ще прелитате от покрив на покрив и ще мерите сили със зли гении, имате възможност да се качите и управлявате батмобила и батсамолета. Гот, а? Някои от каскадите с тях обаче са трудно изпълними заради оплетеното управление и странната, на места идиотска, позиция на камерата. Освен това ще се налага да се гмуркате във въздуха и да спасявате хора от сигурна смърт, да се криете в сенките на нощта и т.н. Играта е пълна и с най-различни главоблъсканици от типа — завъртете крана, за да паснат цветовете, или смесете правилните съставки, за да спасите Готъм.

Героите в Batman Vengeance са изрисувани в комиксов стил, приличат досущ на едноименното анимационно филмче на Warner Bros, което се завъртя по един от телевизионните ни канали. Батман например е надарен с характерна квадратна мутра и страховити, светещи в тъмното очи. Графиката като цяло е хубава, но на моменти някои от декорите страдат от недостиг на детайли. Този проблем обаче е туширан от факта, че почти през цялото време ще се мотаете на тъмно. Все пак вие сте нощна птица, нали? И тук е моментът да кажа, че Batman Vengeance е адски мрачна игра, но това, от друга страна, спомага за по-лесното потапяне в злокобната атмосфера на измисления престъпен Готъм Сити.

Самият Батман обаче е раздвижен перфектно. Той е пъргав, скоклив и опасен. Ако го оставите за момент неподвижен и се вгледате в краищата на пелерината му, ще забележите, че "крилата" му трепкат сякаш са истински. Играта пък е разкъсана (в добрия смисъл на думата) от множество адски ефектни, но нискокачествени кът-сцени. Те отново са направени в стила на анимационното филмче и спомагат за доразгръщането на сюжета.

Музиката е един от плюсовете в това заглавие. Тя сякаш е творение на гениалния композитор Дани Елфман (работил по филми като "Батман", "Батман се завръща", "Слийпи Холоу" и "Мъже в черно"). Напрегната и динамична, тя ще върви ръка за ръка с Черния рицар до самия край на играта.

И какво се оказа накрая?

Общото ми впечатление от Batman Vengeance е, че това е едно дяволско занимателно приключение. Въпреки на моменти тежкия интерфейс и геймплей, въпреки отрицателните отзиви, получила досега, играта е задължителна с главно "З" за всеки човек, който обожава комиксите със супергерои, а Батман е един от любимците му. Джокерът, Мистър Фрийз и Отровната Айви ви очакват.

Владимир Тодоров

Втората световна война никога не е била пресъздавана така реалистично



Още с появата на първия Sudden Strike стана ясно, че тази игра ще бъде различна. Тя бе манна небесна за всички реалновремеви стратези и любители на темата за Втората световна война. Въпреки че в графично отношение Sudden Strike не представляваше нищо революционно, играта успя да спечели фенове с интуитивния геймплей, високото ниво на реализъм, пълната свобода на действие и масовите сражения, които можеха да се разиграят на един-единствен екран. От мнозина тя бе определена като най-добрата военна стратегия. И ето, че последва и продължение. Sudden Strike 2 е два пъти по-реалистична и три пъти по-увлекателна в сравнение със своя предшественик. И тъй като за CDV войната не е свършила, време е да стъпите още веднъж на бойното поле.

За тези, които не са чували или не са имали шанса да поиграят първата част на играта, ще разкажа накратко какво точно са пропуснали. В Sudden Strike нямате възможност да събирате ресурси или да издигате сгради. Всяка мисия пресъздава историческа битка от Втората световна война. Започвате нивото с определен брой единици (често получавате и подкрепления). Единствено с тяхна помощ и от време на време – на някое въздушно подкрепление, трябва да сломите противника си. Поради високата степен на реализъм, играта изисква огромно количество търпение и внимателно обмисляне на действията. Тя се превърна в истинско предизвикателство и за най-изтънчените стратегически геймърски мозъци. Sudden Strike 2, от своя страна, продължава по отъпканата пътека на своя предшественик и майсторски доразвива идеите в него.

Нещо ново на западния фронт?

Sudden Strike 2 предлага цели пет кампании, които показват отделни военни действия през гледните точки на немци, японци, американци, руснаци и британци. Трябва да си призная, че първият Sudden Strike и особено неговият експанжън бяха изключително трудни. Хубавото в случая е,





REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Fireglow / CDV
сайт	http://www.suddenstrike2.de
хардуер	Pentium 233 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll

PC CD ROM
1 CD



че в продължението Fireglow са решили да включат четири степени на трудност. Първата и втората лично аз препоръчвам на хора, които току-що се запознават с тънкостите на играта, докато третата и четвъртата ще удовлетворят потребностите и на най-големите ветерани.

Във втората част на своята военна стратегия Fireglow са балансирали сериозно всяка войскова единица от играта. Техните статистики са пренаписани и регулирани, което, от една страна, е увеличило разликата между отделните нации, а от друга – е спомогнало за изграждането на по-реалистични системи за нанасяне на поражения и абсорбиране на атаки.

Целта на войника е не да умре за своята родина, а да накара другите копелета да умрат за тяхната.

Управлението на пехотния ви отряд е претърпяло известни промени. В Sudden Strike хората можеха единствено да се крият зад различни обекти и да се разпръскват при опасност. От време на време те залягаха и на земята, но само по свое усмотрение. Във втората част вече вие сами избирате кога да пълзят и кога да вървят нормално. В легнало положение единиците са по-трудна плячка за врага. Fireglow обаче са решили освен антитанкови, да включат и противопехотни мини. Така че внимавайте през какви местности водите своя отряд, за да не се наложи да видите летящи крайници. Когато пък усетите, че войската ви е прекалено малка в сравнение с противниковата или попаднете в засада, не се колебайте, а бягайте. Защото, както е казал един известен генерал от миналото: "Ние не отстъпваме! Просто напредваме в друга посока."

Отново всяка единица има определен заряд от амуниции, които с течение на времето се изчерпват. Така че хвърляйте по едно око на пълнителите им и при нужда ги снабдявайте с нови от специалните за този случай камиони. Също така войската ви ще трупа опит, което, от своя страна, ще ѝ се отразява на точността при стрелба, бързината, видимостта и т.н. и с една дума – ще става по-ефективна в битки. Интересно нововъведение е присъствието на морал, който влияе на поведението на единиците ви. В по-екстремни ситуации има голяма вероятност войската да се панира и да излезе извън контрол. В такива случаи е препоръчително присъствието на генерал, който да оказва морална подкрепа на душевно наранените войници.

Въздушна и морска поддръжка

Нови за света на Sudden Strike 2 са летищата. На тях, естествено, кацат различни видове самолети – от транспортьори през скаути, бомбардировачи и до цели изтребители, които свалят вражеските въздушни единици. Ако не бъдат унищожени по време на своя полет, те ще се връщат на летището и отново ще бъдат на ваше разположение.

Fireglow са сметнали за необходимо да разширят фронта и да пренесат някои от сраженията в Sudden



Strike 2 и на воден терен, кръстосващ се от бойни лодки, разрушители и плавателни съдове, служещи за превоз на пехота. Подобно на земните единици, те са изцяло под ваш контрол. Любопитно е да се отбележи, че абсолютно всяко едно превозно средство, било то някакъв вид лодка, въздушна или земна моторизирана единица, се нуждае от екипаж, за да бъде управлявана. Така например повечето танкове изискват двама души, за да започнат да вървят, както трябва, и още трима, за да стрелят пълноценно. Камионите, които строят мостове, поставят блокади или извършват ремонти, се нуждаят от един човек за управление и от друг за своите функции. Самолетите пък се пилотират от специално обучени летци. Единствено офицерите могат да заместват екипажите на превозните средства. Тази идея увеличава многократно реализма в играта. Също така друго интересно хрумване е, че освен чрез лодки, самолети или камиони, вашите войници могат да се превозват и на гърбовете на танковете, които побират по трима-четирима души.

Приключение на релси

По време на Втората световна война, немците (и не само те) са имали навика да използват в битки дори и влакове. С тяхна помощ те са сривали до основи и превземали цели градове. Подобна съдба е сполетяла Севастопол, който е бил унищожен с помощта на осемстотин милиметрови оръдия, превозвани от брониран локомотив. В Sudden Strike 2 ще имате възможност да поемате управлението на подобни машини. Освен за бой те могат да се използват и за пренасяне на пехотната ви армия. Така влаковете се превръщат в изключително ценен съюзник по време на всяка битка.

Вашата войска може да преминава дълги разстояния и да остава незабелязана за врага с помощта на специални подземни тунели. Те прекарват неголямо количество войници през бойното поле, напълно защитени от огнева атака. Представете си например как с помощта на подобен проход ще имате възможност съвсем спокойно да изненадате врага в гръб и да му нанесете съкрушителен удар. Пътуването под земята е значително кратко. То отнема около минута, но за съжаление не всяка карта е снабдена с подобни екстри.

Поостаряла графика

Енджинът на Sudden Strike 2 е почти непроменен, а перспективата все още е изометрична. Забелязват се дребни разлики в експлозиите и движението на армията. Обектите по терена са по-разнообразни и с малко по-голяма детайлност, но като цяло графичната платформа си е същата. Това не е болка за умиране. Вярно е, че играта не може да се нарече графичен шедьовър. Но, въпреки че е стар, енджинът ѝ е идеален за пресъздаването на реалистични и масови сражения. Fireglow твърдят, че можем да станем свидетели на битка между над хиляда единици на една и съща карта! На всичкото отгоре почти всеки обект по терена подлежи на унищожение – дървета, сгради, кладенци, влакови релси, мостове и т.н. Добавени са и две климатични условия, които отсъстваха от първата част – дъждовно и снеговито време. Те влияят на може би най-смисления fog of war, който някога съм виждал в реалновремевите стратегии. Когато има превалявания, зрението на единиците ще бъде далеч по-ограничено, отколкото ако времето е ясно. Тогава присъствието на офицери и генерали с техните бинокли ще става абсолютно задължително, тъй като ще помагат на войската ви да вижда на по-далечни разстояния.

Sudden Strike 2 поддържа резолюции до 1024x768. Тогава обаче единиците (и особено хората) стават изключително дребни и почти не се различават една от друга. Аджеба тази дребна точица, носеща нещо беличко с червена точка по средата, медик ли е или мазно петно по картата? Това е сериозен недостатък, който обаче лесно се преодолява, когато включите играта на по-малка разделителна способност.

За Родину, товариш командир!

Sudden Strike 2 е озвучена по абсолютно професионален начин. Няма да останете разочаровани от взривните ефекти, престрелките и бойните викове, които са доближени максимално до реалността. И не на последно място – всяка от петте нации говори на собствения си език.

Когато кампаниите и сингълплейър мисиите ви омръзнат, ще дойде ред, естествено, и на мултиплейъра. Там ви очакват около четиридесет карти, пригодени за до осем играчи. Sudden Strike 2 върви в пакет и с редактор за нива, който ще увеличи допълнително часовете, изкарани с нея. Като за капак на всичко, мога да кажа само, че играта е прекрасна. Добавените близо петдесет нови единици, увеличената интерактивност и реализъм и подобреният геймплей правят тази стратегия истинско бижу. Всеки себеуважаващ се стратег не бива да пропуска това заглавие.

Владимир Тодоров

Добре дошли, дами и господа. Нека ви разкажа как един изключителен сериал може да се прероди в посредствена компютърна игра

FARSCAPE
The Game

FarScape бе истинска изненада. Компанията на Jim Henson успешно да сътвори нещо различно от продукти за децата и семейството? Случват се и чудеса. Въпреки че основа на сериала е на пръв поглед банална и изтъркана история, за много Sci-Fi фенове той вече стои редом със Star Trek и Babylon 5.

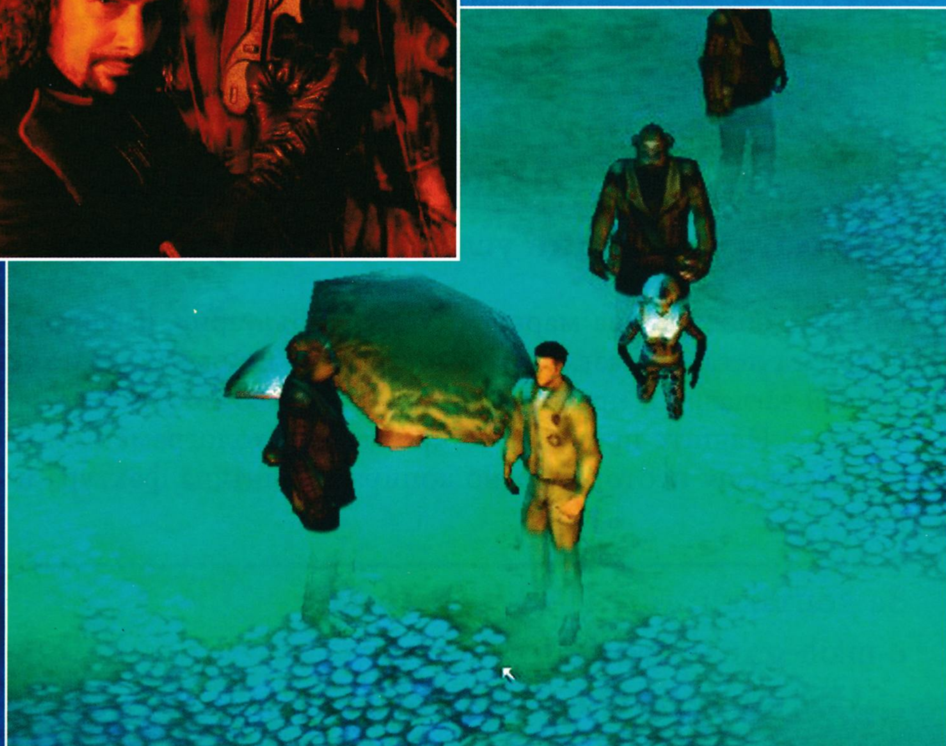
Но за какво точно става дума? John Crichton е американски астронавт, сполетян от това, което едни биха нарекли съдба, а други просто биха окачествили като трудова злополука. Провеждайки тестовете на експериментална совалка, разработена от НАСА, нашият "герой по неволя" попада в един от пространствените портали, които според много сценаристи на Sci-Fi сериали явно се намират на произволни места в космоса. Естествено преди Crichton да се опомни Слънчевата система вече я няма, а разположението на звездите болезнено подсказва... абсолютно нищо. Изгубен сам в непознат район на космоса, с ограничени запаси кислород, протагонистът е готов да се остави в ръцете на отчаянието. И тогава късметът на Crichton напомня за себе си. Въпросът "дали сме сами във Вселената" получава своя логичен отговор...

Новите "другари" на астронавта са сбирщина от извънземни, обединени единствено от това, че до един са преследвани от могъщата групировка Peacekeepers. Това, че се придвижват из космоса на борда на живия биокораб Moya, който изобщо не би трябвало да е в техни ръце, никак не им помага.

Бягайки от милитаристичните миротворци, пъстрата сбирщина преминава през безброй трагикомични ситуации. За мен истинският успех на филма се дължи найвече на изключителните взаимоотношения между героите, породени от органичната несъвместимост на характерите им и взаимната им нетърпимост. Разбира се, в хода на сериала всичко това прераства в странна форма на приятелство и симбиоза.







TEAM-BASED ACTION GAME

графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Red Lemon Studios/Simon&Shuster	
сайт	http://www.farscapegame.com/	
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	







Е, в наши дни, в епохата на истинския капитализъм някои неща са неизбежни: вече може да се радваме и на FarScape: The Game. Moya е претърпяла тежки повреди и се възстановява, установявайки се в орбита около пустинна планета. Естествено, злото не идва само и това е моментът, в който Peacekeepers решават отново да се покажат. Част от екипажа на кораба успява да се добере до повърхността на планетата. Други решават да окажат съпротива и биват заловени от числено превъзхождащия ги враг.

В началото поемате контрол над Crichton и Chiana. Първият ви импулс е да се доберете до близкото градче и да се опитате да разберете какво е сполетяло дружките ви. Всъщност, може би ще ви се прииска да пуснете няколко благословии по адрес на създателите на интерфейса и техните семейства. Не, че е нещо отвратително, но просто е "оригинален" до степен на нефункционалност.

"Радарът", намиращ се в горния десен ъгъл на екрана, покрива минимална територия и единствената реална полза от него е стрелката, показваща накъде да се движите. Играете с група от максимум три индивида като управлявате директно само един. Другите ви следват и общо взето действат на самотек. На поведението им можете да влияете само с две команди – "не стреляй" и "не ме следвай".

Изкуственият интелект както на враговете, така и на съекипниците ви е горе-долу на нивото от Pong, тоест на първата сигнална система. Врагите се движат по някакви си техни хаотични маршрути. В момента, в който ви забележат, те се опитват да ви докопат с кой каквото разполага. Другарите ви също се хвърлят сами в мелето без особена грижа за бъдещето си. Поемете контрола над някой, за да го измъкнете от самоубийствената ситуация, в която се е набутал, и само след секунди ще забележите, че персонажът, който допреди момент сте командвали, сам е скочил в устата на лъва. Доста ограниченото зрително поле, с което разполагате (при която и да е от трите гледни точки и независимо от zoom-а), също не ви помага особено. Единственото обстоятелство, смекчаващо ситуацията, е, че

героите ви са по-здрави от почти всичко, което може да се изпречи на пътя им

В наличност са 12 вида оръжия, като някои от тях имат по два режима на стрелба. Щетите се делят на физически, химически и енергийни. Може да подобрите защитата на персонажите си, купувайки съответните насекоми-симбиоти от пазара в града. Оттам може да се снабдите и с нови оръжия, боеприпаси и разни лечебни средства. Цените са соленички, а единствен източник на приходи са събраните останки от насилствено умъртвена фауна и екипировката, оставена от имали нещастието да застанат на пътя ви относително интелигентни форми на живот.

Гибелта на който и да е от подчинените ви води до провал на мисията

(изненадващо, нали?). Поемайки насочените към него атаки, героят първо губи от издръжливостта си, а след това и част от своето здраве. С времето издръжливостта се възстановява сама, докато здравето... защо обяснявам нещо очевидно? Инвентарът на всеки от бригадата ви има точно 21 места.

За да се внесе поне някакво разнообразие, шестимата герои разполагат с някои уникални умения: Crichton си пада малко техник, Chiana може да се промъква, Rygel не ползва оръжия, но пък е добър в пазарлъците, D'Argo и Aeryn са отлични бойци, а Zhaan умее да лекува.

За графиката на играта не мога да се изкажа особено положително. Тя ще ви остави със смесени чувства. Откритите пространства изглеждат доста недодялано, докато закритите са почти приятни на вид. Текстурите по персонажите са добри, но пък движенията им са откровено вдървени. Единственият "голям плюс" е, че дори с GeForce2 MX можете да играете гладко на 1280x1024 с 32-битов цвят.

Озвучението на героите е най-доброто нещо в играта и – поне за мен – е основен стимул да се продължава напред. Не може да се отрече, че актьорите, играещи във филма, са се потрудили да внесат немалко от уникалната атмосфера на сериала и в дигиталното си отроче. Ако не друго, поне от време на време ще се хилите на почти гениални диалози. Музиката е в стила на филма, въпреки че някак не звучи толкова завладяващо, колкото на синия екран. Другите звукови ефекти няма да ги коментирам, за да не развалям доброто впечатление, което може би съм ви създал поне за тази част от FarScape.

За съжаление, това е положението. Нито чиста аркада, нито тактическа игра. Какво би ви подтикнало сериозно да играете това? Аз се сещам само за могъщата комбинацията между любопитство и скука или пък състоянието "фанатизиран фен". А пък ако не сте гледали сериала, вижте го. Той поне си заслужава.

Борис Цветков

DINO CRISIS™ 2

Смятате ли, че сте готови да се изправите лице в лице с тях? Да? Жалко, защото отново ви се налага просто да бягате панически в краката им...

Отне ми няколко дни преди да се престраша и да започна тази статия. Разколебавах се не веднъж – още при мисълта за разтърсващия ужас, който сграбчва сърцето ми с кокалестите си пръсти и всички тези жестоки, плашещи спомени, тревожещи съзнанието ми... Масите хищници – остри зъби, нокти като ками и кръв... Реки от кръв... Не ми се искаше да си спомням през какво трябваше да мина – ужасът, който изживях, е неописуем. Не се престраших дори да доближа PC-то си за известно време... Е, това последното беше шега. ;-))) Признавам, позволих си да преиграя – Dino Crisis 2 просто е поредният survival horror, който, ако трябва да сме честни, е много добър, но уви, далеч не е чак толкова плашещ...

Едно от основните неща, които ми харесаха в играта, е фактът, че авторите не са се опитали да представят продукта си като нещо, което в действителност не е. Dino Crisis 2 не претендира, че ще ви изцеди мозъка с невероятно оригинални пъзели – такива дори никой не твърди, че има. Играта залага предимно на бързината, рефлексите и

желанието на геймъра да размазва динозаври

и още динозаври, и още, и още...

Готиното е, че ако наистина се вживеете, адреналинът се качва, макар и не от страх, а от това, че всичко се случва адски бързо, ако не се заседявате на едно място. А да се заседявате е ГОЛЯМА грешка... Почти толкова голяма, колкото лепкавата локва кръв, в която ще нощувате, ако я допуснете. Или поне толкова голяма, колкото това, което ще ви навести. Е, то не винаги е толкова голямо, колкото го очаквате, но, повярвайте ми, в случая размерът наистина няма значение...

Историята и героите обаче имат. :-) Поне за мен. Ясно ми е, че в една пуцалка те може и да са ужасно незначителна подробност за мнозина. Както казах обаче, аз не съм от този тип хора, така че... историята и героите няма да ви се разминат. Поне ще карам накратко и ще гледам да не ви отегча до смърт. В играта има и по-интересни начини да умрете... Но няма защо да ги разнищваме точно сега – време е за малко story, мили деца... ;-)

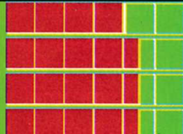
Действието се развива след края на първата част на Dino Crisis.

Някаква правителствена организация е поела в свои ръце проекта на доктор Кирк, изследващ "третата енергия", и, уви, тотално е омазала ситуацията. Всичко е излязло извън контрол. Има много жертви. Нужен е някой герой, който да спаси положението... Или поне достатъчно луд, за да се навие на подобна самоубийствена мисия...

И, естествено, в разрастващия се безпорядък са изпратени Дилън и Реджина – нашите главни герои, които трябва да въдворят мир и ред... Хмм... Прозвуча малко странно. Да кажем просто "ред"... индустриални количества "red"... :-)

Реджина е позната на играчите, които са разцъквали предишния Dino Crisis. Все пак за тези, които не са чували за нея, уточнявам: тя е ветеран в разчленяването на големи гнусни влечуги и водач на спецотряда, изпратен да се справи с мазалото. Дилън пък е новото момче. Той е член на разузнавателния екип и разбира се, е не по-малко ефикасен срещу напористите хищници. Третият оцелял в хаоса е NPC. Има нещо сурово и индианско в чертите му. Под-

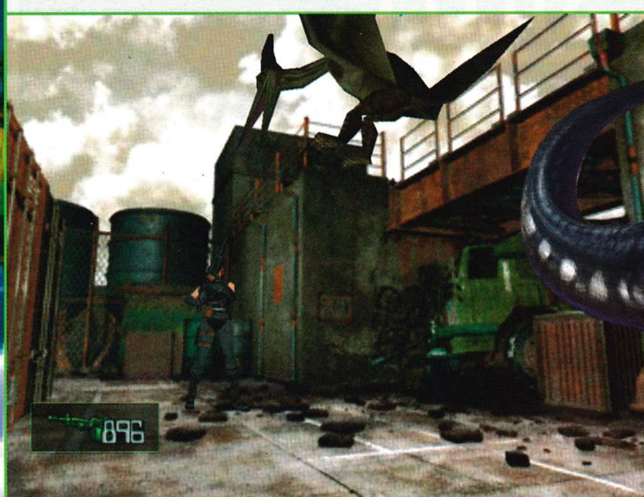
SURVIVAL HORROR



графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Capcom
сайт	http://www.capcom-europe.com/
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD





визава се с каубойска шапка. Този персонаж е специалист по всякакви оръжия, спадащи към "тежката артилерия"... И за щастие се появява от време на време, за да подаде ръка в екстремни ситуации...

Толкова за героите

Без значение кого управлявате, ще използвате едни и същи оръжия, предмети, превързочни материали и медикаменти. За да се сдобивате с тях, можете просто да ги събирате тук-там. Имайте предвид, че те не изобилстват в играта. :-(Или поне количеството им е несъизмеримо с това, което ще ви е нужно за всички динозаври, които ще ви точат зъбки. Затова пък, ако се биете добре, печелите точки, с които можете да купувате нужните ви неща от определени места в играта, където ви чакат съответните приспособления, пригодени за тази цел. Проблемът е, че те далеч не са навсякъде, където ви се иска, но пък къде би била иначе тръпката от играта.



Изразът "да се биете добре" обаче май има нужда от по-точна дефиниция. За "добре" се приема по-бързото, ловкото и ефикасното премахване на опонентите ви. Колкото по-малко боеприпаси хабите, колкото по-малко ви засегнат противниците, толкова повече точки печелите. Говорейки за масовките с динозаври, иска ми се да отбележа: допадна ми това, че има значение как точно са ви ударили. Ако просто ви мелнат – губите живот. Ако обаче ви захапят или одраскат по-сериозно, не само се прощавате с част от здравето си, но започвате прогресивно да губите и кръв, докато не се погрижите за своите рани.

Различни видове поражения, разбира се, имат нужда и от различни видове лечение, така че се пригответе и за няколко вида чантички. Всъщност това май е първата игра, на която попадам, където има толкова богат набор от медицински приспособления. Но за да не прибягвате твърде често до услугите на всички тези чантички, хубаво е да знаете и за един бъг. Когато минете през едно и също място два пъти, срещате отново едни и същи динозаври. Хубаво е, че динозаври се появяват отново – те все пак са нав сякъде в джунглата, обаче, когато убиете абсолютно същите няколко гадове пет пъти, иде ви да закрещите.

Да объркате пътя обаче е трудно – Dino Crisis 2 предлага предимно праволинейни маршрути. Гадното е, че едва ли ще играете, забили нос в картата, а понякога човек губи ориентация, залутан в гъстите шубраци и обграден от кръвожадните гадини... Между другото, самите хищни влечуги са се намножили в десетина разновидности. Има и варианти на разновидностите. За различните врагове се изисква различна тактика. Готино е, че можете да научавате повече за специфичните особености на отделните видове, като намирате данни от изследванията на изчезналия екип.

Цялостното ми впечатление от Dino Crisis 2 е, че това е една читава игрица с нелоша графика и готини звукови ефекти. Приятно занимание я прави това, че не иска никакво мислене и напрягане. Ако не търсите това, няма никак да останете разочаровани. Геймплеят предлага просто екшън в най-чистия му вид. Изисква рефлекси и бързина и предполагам, че ще се хареса на много хора, които искат да разцъкат нещо по-неангажиращо и приятно.

Лили Стоилова







HARD TRUCK
18 WHEELS OF STEEL

Привличат ли ви хилядите кубици или стотиците конски сили? Ако отговорът е положителен, кажете на гаджето си, че отивате за цигари, забийте се в най-близкия геймклуб и кликнете върху иконката на Hard Truck 18 Wheels of Steel

През последните месеци на геймпазара се появиха сериозно количество добри симулатори с камиони. Повечето от тях са изпипани, но все пак създават чувството за лека изкуственост. С Hard Truck 18 Wheels of Steel обаче подобни усещания не съществуват. Може да се каже, че тази игра е един истински тираджийски трепач. При започването ѝ разполагате единствено с влекач и малко пари, с които да положите основите на своя бизнес. Целта ви е да направите така, че компанията, която сте основали преди броени часове, да преуспее в своите начинания. Мисля, че първото съприкосновение с играта ще е малко объркващо заради множеството възможности, които ви се предоставят. Но след като схванете идеята и се впуснете във вихъра на действието, времето спира и не усещате как отново сте закъснели за училище, защото не сте успели да се отлепите от Hard Truck 18 Wheels of Steel.

Геймплеят

не се ограничава единствено с карането на камион върху перфектно асфалтираните американски пътища. В тази игра не сте просто шофьор — вие сте шеф на фирма, която трябва да управлявате с финес, защото в противен случай просто ще фалирате. Но все пак, като всеки печен бос от подобен род, вие също имате камион, с който се шматкате по американските магистрали и припечелвате лично по някой друг долар. Задача на играта, естествено, е да направите купища пари. За целта взимате товари от специализираните паркинги. Преди да се сдобиете с тях, първо трябва да разгледате особеностите им. А те са: докъде трябва да закарате пратката, за колко време, какъв е видът ѝ и колко пари ще получите, ако спазите графика и не сте повредили товара по време на превоза.

След като направите няколко курса и припечелите разумна сума зелени гущери, можете да си ъпгрейднете возилото. Това става в съответните сервизи, отбелязани с гаечен ключ. Оттам можете да закупите и антирадар, нов касетофон, уред, с помощта на който проверявате своето местонахождение на картата, и още куп нужни и не чак толкова нужни джунджурийки. В случай че имате много кинти за харчлък, няма да е лошо да си купите и нов камион. Ако това, което играта предлага дотук, не ви е достатъчно, просто можете да отидете и да наемете професионален шофьор, който да работи за вас. Той ще бачка, само ако е доволен от процентите, които му предлагате като заплата. Естествено, едва ли се очаква от него да тегли ремаркетата на гръб, затова ще се наложи да му купите и камион. :)

Дамите и господата от Valusoft са се опитали да пресъздадат на компютърния екран абсолютно всеки детайл от тираджийската професия. Те са се погрижили да не можете да карате прекалено дълго, защото и на водача от време на време му се доспива. Ако не подремвате, рискувате да направите катастрофа. Опасността е голяма, защото дремещият тираджия започва да се прозява, а екранът става адски тъмен и не се вижда почти нищичко. Хубавото е, че абсолютно по всяко време на игра можете д а натиснете плюса и да ви се покаже прозорче, където ще изберете колко часа да спите.

Накъде сме без куки?

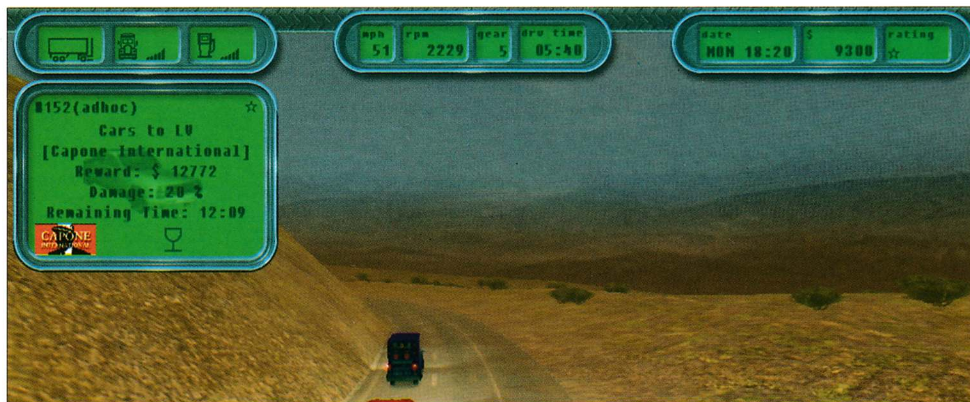
Полицаи, естествено, присъстват и тук. Заради тях всички неут-

TRUCK SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Valusoft / Sunstorm Interactive
сайт	www.valusoft.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD







рални коли, камиони и мотори стриктно спазват правилата за движение по пътищата, дори повече, отколкото въобще може да се желае. Те спират на всеки светофар, а при изпреварване винаги пускат мигач. Когато пък караме на близко разстояние зад тях, колите ви правят път, за да ги задминете на спокойствие. Единственото нещо, с което не забелязах да се съобразяват, е ограничението на скоростта, въпреки че табелките са почти навсякъде. Ако и вие не взимате под внимание въпросните знаци, бивате погвани от лошите чичковци в сини униформи. Когато ви настигнат, пригответе си солидна сумичка за глоба. Естествено, големината на паричните санкции зависи от вас, тоест от нарушението, което сте извършили. Например, ако превишите скоростта и веднага след като кукуте ви подгонят, спрете, тогава няма проблем. Глобата ще е "само" триста долара. Но ако се правите на велики и се опитвате да им се изплъзнете, става лошо и санкцията, която ще ви треснат, може да достигне и десет хиляди. Моят съвет в такъв случай е — карайте внимателно с необходимата скорост и никога не се качвайте на возилото си, ако същия ден сте попрекалили с алкохола. ;)

Пейзажите

в играта са доста забележителни. По време на дългия път из огромните американски ландшафти, разположени в близо 11 щата, ще се насладите на невероятни действително съществуващи зелени поляни, пустинни магистрали, крайпътни мотели, бензиностанции и всякакви природни прелести, които съзнанието ви би могло да роди. Поредният голям плюс в играта е смяната на деня с нощ и на климатичните условия. Докато слънцето залязва, светът около вас придобива приятен оранженикав цвят. През нощта пък пускате адски силните фарове на вашия огромен камион и препускате по осветените от самите вас пътища. Ако ви налегне нуждата за сън, завали дъжд или пък впоследствие — и сняг, няма да е лошо да намерите някой евтин крайпътен мотел, в който да се подслоните. По този начин "пилотът" на камиона ще си възстанови силите и отново ще можете да карате спокойно.

Звуковото оформление

допълва играта по възможно найдобрия начин. Музиката е малко тежичка, но напълно приляга на атмосферата, създавана от Hard Truck: 18 Wheels of Steel. Специалните саундефекти са похвални, двигателят ръмжи почти перфектно. Дори клаксонът на всеки камион, който закупите, ще се различава от предишния. През дългия път ще ви разсейват ваши колеги, които бъбрят по радиостанцията. Също така от време на време ще се появява едно много досадно писукане. То се дължи на две неща: ако водачът на превозното средство има нужда от сън или ако сте си купили антирадар и той засече куки.

В крайна сметка, колкото и странно да звучи, много хора изпитват огромно влечение към внушаващите респект американски камиони. Има такива, които искат просто да се качат в една от тези гигантски машини, да я запалят, да натиснат педала на газта до тенекия и да направят едно кръгче. Ако и вие сте един от тях, но нямате възможност да изпитате това усещане на живо, то горещо ви препоръчвам Hard Truck 18 Wheels of Steel. Играта е адски зарибяваща. Седнете ли веднъж пред нея, има опасност да не можете да отделите поглед от екрана си.

Асен Георгиев

Necromania
TRAP OF DARKNESS

Trap of Darkness ли? По-скоро Crap of Darkness! :-)

"...и тогава орди от тъмни воини изпълниха долините и планините.
Смъртта беше тяхна майка, а болката – тяхна сестра.
Безкрайната тъмнина погълна земята, за да предпази децата на мрака..."

из Book of the Creation of Necromania



В повечето RPG-та, всъщност и в повечето игри, героят ви е добър и любвеобвилен добродушко, който се бори за мир и разбирателство в света. Не ви ли е дошло до гуша от добри постъпки и любезности? Не ви ли беше приятно да бъдете ЛОШ бог в Black & White и да правите каквото си искате, без да се съобразявате с другите? Защо никой не обръща внимание на Мрака? Нима сме толкова заслепени (предупреждавам, че това е лирическо отклонение — да не си помислите, че съм някъв сатанист — бел.авт.)? И ето най-накрая се появи геймка, в която всички герои са ЗЛИ (муха-ха-ха-ха-ха). Макар и откровено тъповата, Necromania: Trap of Darkness трябва да бъде поне малко поощрена. Все пак важен е жестът към "тъмната страна".

Оф, как можах да надрънкам толкова много глупости за толкова кратко време. Понякога сам се учудвам от себе си! Ето пак започвам.

Та, както казах по-горе, играта не струва. Да започнем със самата идея, на която геймката се базира. Вие се намирате в Некромания земята на мрака и злото муха-ха-ха-ха-ха (ох к'во ми става). По тези прокълнати земи се води война между няколко раси: хората (лошите хора), орките (те са си лоши по принцип, така че тях няма да ги закачам), каменните го̀леми (те пък са баш лошковците, но за това по-късно), бийстмастърите от тъмните гори (мисля, че не е нужно да казвам, че и въпросните звероукротители са лоши) и скелетите (!?). Разбира се

героите

са представители на тези раси. Хората имат най-много персонажи:

Fog Woman: Тя е нещо като наемен убиец. Много е бърза, но е изключително слаб боец. Специалното ѝ качество е способността за кратко време да се превърне в мъгла.

Knight: Това най-силният герой след каменния го̀лем. Макар че е доста могъщ, рицарят е много бавен. Особено опасен е, когато борави със своя щит. Благодарение на своето специално умение може да създава защитна аура около себе си.

Magician: Не много силен и бърз герой, но за сметка на това може да става невидим.

Stone Golem: Най-силният герой в играта. За жалост обаче той е и най-тромавият. Специалното му умение е да хвърля камъни по враговете си.

Orc the Sleuth: Това е най-бързият персонаж в Necromania: Trap of Darkness. Освен това оркът никак не е слаб. Специалното му умение е да проследява следи.

Beast Master: Това май е най-балансираният герой в геймката. Достатъчно бърз и достатъчно силен. Специалното му умение е да опитомява зверове.

Skeleton: Най-слабият боец. Този кокалест воин не е нищо особено. За да оцелее, той използва специалното си умение — изключителна бързина на удара!

Още щом хвърлите първия бегъл поглед върху вида на героите, веднага става ясно, че играта е доста постничка. Няма никакви подкласове, магии или интересни умения. Но истинската изненада ви очаква, когато започнете да играете. Оказва се, че чехите от Cinemax са поосрали





ARCADE RPG

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	DarkSoft
сайт	http://www.trapofdarkness.com
хардуер	Pentium 350 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, WinAll, DirectX 8

PC CD ROM
1 CD

работата. Ако си мислите, че ще събирате предмети и ще разрешавате интересни куестове, както се прави в средностатистическите ролеви игри, жестоко се лъжете. В тази геймка няма дори наченки на интрига или пък на каквото и да е приключение. Целта ви е да намерите поредица от ключове за врати, които водят до един голям телепорт. И това се повтаря в няколко свята, които имат по четири нива.



Естествено, изправяте се срещу шайка от опоненти. Тя се състои от представители на горепосочената пасмина пишман-геройчета, които обаче са управлявани от компютъра. С тях ще се надпреварвате кой пръв ще събере ключовете и ще мине през телепорта. Естествено, не липсва и нещо като "екшън" — когато убиете някой от враговете си, можете да му вземете ключовете (ако има някакви, разбира се). Може би най-интересното нещо в геймката са капаните. Можете да ги залагате в сандъци, по пътечки и коридори, можете да ги поставяте дори в труповете, разпръснати из нивата. Trap-овете са най-различни видове: изгарящи, изсмукващи живота от героя ви и прочее. Телепортиращите обаче са най-подли, защото обикновено ви изстрелват в подземните нива, където има врати-гилотини. А когато стъпите върху този вид капан, той може да ви телепортира право под някое подобно острие.

По нивата има разпръснати някои екстри като щит, който удвоява защитата ви (и не си мислете, че имате inventory), или меч, който прави атаката ви два пъти по силна. Има и vision, който позволява да откривате капаните на враговете си, и ботушки за по-бързо придвижване. В играта има и една друга идиотия. Не знам защо на разработчиците им е хрумнало, че на геймърите ще им е много приятно да си зареждат кръв само от едно място. Това може да се хареса на някой, но на мен ми се стори доста неприятно да търча постоянно към някакъв кръг в средата на картата, когато жизнената ми енергия започне да клони към нулата. Може би новината, че на тоя свят (а ако съдим от повечето RPG-та — и на оня :-)) съществуват неща като healing potion-и, още не е стигнала до чешките програмисти.

Вероятно един от най-важните елементи за едно RPG е AI-то на противниците. Но специално в този случаи AI не значи Artificial Intelligence, а както беше казал един колега Artificial Idiots. Ама приемайте го буквално, дори и на високо ниво на трудност опонентите ви се затрудняват да ви ударят. Но нека сега да поговорим малко и за

графиката и звука

Графиката не може да се нарече грозна нито пък е нещо кой знае к'во. Единственото нещо, което дразни окото, са моделите на героите. Направо са отврат и са абсолютна пародия на персонажи от ролева игра. Те и без т'ва си бяха противяги и не стига, че са грозни, ами и псуват като каруцари. Особено скелетът — на това момче не му млъкна кокалестата уста и, повярвайте ми, изрича много по-лоши неща от "fuck you, son of a bitch". По стените на някой от нивата има по някоя и друга псувничка под формата на графити, но, както казах по-горе, те са нищо в сравнение с гласовия репертоар на героите. Поне нещо, което гали ушите, е музиката на играта. Докато се мъчите да накарате някой противник да се сбие с вас, ще звучат готини рок-парчета.

И като заключение имам да ви казвам точно пет думи — не я купувайте тази игра! А, и още нещо: чехите трябваше да я кръстят не Trap, а Crap of Darkness. :-)

Христо Танушев

World Tour 2003 Skateboard Park Tycoon



Повторен опит за скейт-tycoon. За съжаление не много успешен

Ако въпреки приятното за почивки време и този месец сте решили да останете пред компютъра, сигурно се чудите какво да правите между поредните партии WarCraft 3. Един неангажиращ вариант, който за съжаление няма да ви задържи повече от два-три дни пред мониторите, е Skateboard Park Tycoon World Tour 2003. Той може да послужи и като показно за това, че Tony Hawk's Pro Skater 3 все още е ненадминатата в своя клас. Въпреки че поредният Skateboard Park Tycoon е продукт отново на Activision, разликата в нивата на двете игри е очевадна. Както се бе получило и миналата година, и този път е излязъл един нелош Tycoon и една леко дразнеща скейт симулация. Предполагам

всеки ще се учуди защо Activision пускат такъв грозноват продукт

след като вдигнаха летвата при скейт игрите толкова високо с THPS3. Аз лично не мога да си обясня факта, че са добавени повече моменти, в които ще ви се налага да карате скейт, а не да строите съоръжения.

Skateboard Park Tycoon World Tour 2003 е продължение или по скоро нова част на излезлия миналата година Skateboard Park Tycoon. Тогава играта не изглеждаше зле, но ето че вторият опит на Activision се оказва леко пипнат вариант на стария проект. Този път в заглавието има добавено едно многозначително World Tour 2003. На практика означава, че вече можете да строите паркове и съоръжения не само в Америка, а и в още шест страни като например Русия, Китай и Мексико. Tycoon mod-ът почти не е променен и всички стари елементи присъстват и тук. Този път обаче е различен методът на развитие. В началото започвате с един-единствен терен в Калифорния, където трябва да изпълните няколко типа задачи (за повече подробности виж карето). След като минете успешно някоя от тях, ви се присъжда точка. За да продължите на друг терен, е необходимо да съберете определен брой от тях. Странен и много необясним е фактът, че на всеки парк

РЕЖИМИ НА ИГРА

Instant Action
В този режим има tutorial, който ще ви помогне да усвоите играта. Instant Action дава възможност за свободно строителство на парк без ограничения. Всяко ниво, което успеете да отворите в World Tour mode, ще бъде на разположение и тук.

World Tour
Този тип ви дава възможност да обиколите парковете по света, като строите скейт съоръжения и минавате няколко грозни симулации. А те са:

Flag Challenge
Дават ви се малко на брой уреди, които трябва да поставите по картата, на места, от които можете да скочите и вземете предварително разположените знаменца. Целта е да съберете всички флагове.

Maximum Coinage
В този тип игра ще ви се наложи да карате из предварително направен парк и да събирате пръснатите по него монети. За да приключите успешно, трябва да съберете необходимия брой пари и да стигнете до финала, преди да е изтекло времето.

Exhibition Challenge
Тук ще трябва да се надпреварвате с други скейтъри из предварително направени паркове. Състезателят с най-много точки печели.

Monkey See, Monkey Doo
В този mode ще трябва да следите какви трикове прави една маймуна и да ги повтаряте след нея...

Gem Hunter Challenge
Тук ще ви се налага да обикаляте нивото и да търсите скрити камъни, преди да е изтекло времето. Разполагате със специални stopwatch иконки.

Tycoon Cash Challenge
Това е най-приятният тип игра – нормален tycoon, в който целта ви е да достигнете някаква сума от приходи.





имаме по една строителна мисия и няколко за каране на скейт. Както вече споменах обаче, симулацията в играта е направена зле. Фигурите на скейтърите са ръбави, движенията им – сковани, и като цяло е на светлинни години дори зад Tony Hawk's 2.

Строителната част на геймката

обаче е реализирана добре, въпреки че няма много промени в сравнение с предишната версия. Имаме на разположение десетки рампи, пирамидки, рейлове, пуулове, стълби, ръбчета, пейки и т.н. След като поставите няколко уреда в парка, скейтърите ще започнат да приииждат с надеждата, че сте им направили съоръжения, удобни за трениране. Всеки един от майсторите на дъската е описан с ред статистики, с които ще трябва да се съобразявате. Те варират от качество на неговото оли и грайнд до това колко е жаден и гладен.

За да не се налага скейтърите да излизат от парка, за да пият кола или една студена вода, може да строите будки за манджа и безалкохолни и да взимате парите на наивните момчета и момичета. Над главата на всеки от посетителите има иконка, която показва от какво има нужда той – храна, вода, пари...

Можете да си набавяте средства по адски много начини – не само от входа, яденето и пиенето, но от тоалетните, медицинската помощ и дори от продажбите на скейтърски stuff, като фланелки, чаркове, лепенки и прочее.

Повечето сгради имат по няколко разновидности – малки, големи и средни. Успоредно с размера им варира цената и качеството на обслужването, което предлагат. Колкото повече благинки слагате из парка си, толкова повече ще се качва рейтингът на вашето скейт съоръжение. Така ще можете да привличате и повече спонсори, от които също да печелите пари. Това става като поставяте техни рекламни щандове из парка.

Както сами можете да се убедите, tycoon mode-ът е създаден добре, с фантазия и предлага достатъчно възможности за конструиране на един добър скейт парк.

Нещата при симулацията обаче не стоят така

Лошото е, че ще трябва да я играете, за да преминавате към нови терени. Там ще ви се налага да събирате монетки или да трупате пари от състезания.

Откъм саунда обаче играта е направена супер. В саундтрака има 11 парчета на яки пънк банди, като Bigwig, Dynamite Boy, District Seven, Formula One, Hope и Junction 18. Здравият пънк звучи доста добре на фона на мини скейтърчетата, които джиткат из парка ви. В това отношение поне Activision никога не се излагат.

Графично Tycoon-ът изглежда малко прашасал. Енджинът е същият като в миналогодишната част, а оттогава нещата доста се промениха. Ако това не може да ви спре и сте верен скейт-tycoon фен, ви препоръчвам тази игра. Въпреки че фънът минава за няколко дни, си заслужава.

Орлин Широв

SKATE PARK SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Activision
сайт	http://www.activision.com
хардуер	Pentium 266 MHz, 32 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

ВЪЗДУШНИ ТРИКОВЕ

Kick Flip	⇧⇩ Ctrl
Shuvit	⇦⇨ Ctrl
Indy	⇧ Ctrl
Indy Nosebone	⇩ Ctrl
Method	⇦⇦ Ctrl
Judo	⇨⇨ Ctrl
Stiffy	⇧⇧ Ctrl
Benihana	⇩⇩ Ctrl
Japan Air	⇦⇨⇦⇨ Ctrl
Tailgrab	⇦ Ctrl
Nosegrab	⇨ Ctrl
Madonna	⇧⇩⇧⇩ Ctrl
Rocket	⇧⇧⇧ Ctrl
Airwalk	⇨⇨⇨ Ctrl
Christ	⇦⇦⇨⇨ Ctrl
Mig Twist	⇦⇨⇧⇩ Ctrl
Frontflip	⇦⇧⇨⇩ Ctrl
Backflip	⇩⇨⇧⇦ Ctrl

СЛАЙДОВЕ

Rail Slide	Shift
Tail Slide	⇦ Shift
Nose Slide	⇨ Shift
Nose Grab Tail Slide	⇦⇨ Shift
Blunt Slide	⇦⇦ Shift
Nose Grab Blunt Slide	⇨⇨ Shift
Dark Slide	⇩⇩ Shift
Nose Grind	⇧ Shift
50-50 Grind	⇩ Shift
50 Grind	⇧⇩ Shift
Smith Grind	⇧⇧ Shift

Всички трикове се получават, след като сте направили оли (Ctrl). При слайдовете и грайндовете натискайте слайд бутона докрай, за да завършите успешно номера.

360 градусови завъртания се правят на рампи или други удобни места, като задържате 'Z' или 'X'. И гледайте да падате с носа напред...:)

Готови ли сте да попиратствате?

AGE OF SAIL II PRIVATEER'S BOUNTY

Ако се върна дълбоко назад в личната си биография, изниква спомен не за задимената стая/зала с компютри, а за магията на моята библиотека. Късно вечер, когато времето и родителското тяло те караха да се разделиш с приятелите и да се прибереш у дома, идваше часът на фантазиите и приключенията от любимите романи, осмисляни внимателно и пресъздавани на следващия ден с гореспоменатите авери. Като започнем от стандартните рицарски дуели, минем през индианско-каубойски и детективски игри и стигнем до пиратските битки. Що черни чорапогащници бяха жертвани тогава, за да възкръснат под формата на знамена с череп и кости или пък като превръзки за едното око.

Според мен PC-то никога няма напълно да замени книгата (във всичките ѝ форми на употреба). Но пък като че ли четеното стана малко демоде. Пък и мързелът... – много полесно е да кликнеш два пъти върху иконата на War3, вместо да изгубиш цели 2 дни в прочитането на нещо смислено.

Ай-ай, капитане!

Време е да се пренесем още поназад във времето. В годините, когато Наполеон е в пика на силата си, а моретата принадлежат на платноходите. Забравете за торпедата, 240-калибровите оръдия, стрелящи със силно експлозивни снаряди, и ядрените двигатели. Забравете за радарите и високите технологии, забравете за "Тюлените" – на ваше разположение са мускети, саби, ветрила и евентуално попътен вятър.

Адски малко са игрите, занимаващи се с тази тематика, да не кажа, че почти ги няма. Още по-малко са хората, които наистина ги оценяват. Но да видим за какво става дума. Имаме на разположение 3 кампании: една с англичаните, една с французите и една с пиратите. Всяка от тях е нелинейна и ще ви покаже нагледно дали ставате за капитан или не.

Главният елемент са корабите. Независимо дали ще са малки или големи, бързи или бавни, бойни или търговски – до един ще са дървени и до един ще използват като двигателна сила вятъра в своите платна. Мисиите са доста разнообразни – от спасителни и чисто изследователски до пиратски нападения, измъкване от хитро скроени засади и случайни сблъсъци на две флотилии, оказали се прекалено близко една до друга след бурята.

Първоначално избирате капитана си и започвате да градите своя кариера. Стартирате само с един кораб, а целта ви е да се прославите по всички морета като шефа на

най-яката компания от главорези, кръстосвала океаните

В зависимост от това как сте изпълнили мисията, ще получавате известна доза кеш – за поправка на инвентара и закупуването на нови кораби, както и част от пленените кораби.

Самите плавателни съдове се делят на 10 класа, като имат първични и вторични показатели. Първичните са тези, които пряко влияят на възможностите им – здравина на борда, екипаж и подготвеност на моряците, платна, брой оръдия, пехотинци... След всяка битка тези показатели ще спадат и ще трябва да ги възстановявате със спечелените пари. Понякога е по-изгодно да продадете три пленени кораба, за да купите нов. Във втората графа попадат чисто справочните показатели, информиращи ви едва ли не през кой борд предпочита да пикае екипажът. В клас 10 влизат най-малките кораби – разузнавателни шхуни, големи яхти. Класове от 7 до 4 са отделени за малките бойни съдове, всички типове кръстосвачи и търговските гемии. Класове от 3 до 1 включват тежките линейни кораби – говеда с по 100 оръдия, наредени на три палуби. Те са невероятно бавни и неповратливи, но с един залп могат да свалят такелажа на всеки враг. Ще разполагаме и с експерименталното оръжие на Наполеон – подводницата.

REALTIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 1 CD
издател	Global Star Software
сайт	www.globalstarsoftware.com /products/GLS00257/privateersbounty
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM, WinAll







Тактиката

Има някои неща, които трябва да научите, за да постигнете повече от това да гледкате как флагманът ви потъва или развява бялото знаме. Това, което мен силно ме издразни, но ще зарадва доста хора, е почти пълната автоматизираност на кораба. Не можете да стреляте с половината оръдия и когато сте на по-изходна позиция – да дадете залп с всички, нито да контролирате пряко екипажа и да го разделяте на групи с различни задължения. Опциите за стрелба по вражия съд също са прекалено малко – можете да се целите само в платната или корпуса. Просто ми липсва опцията за залп по палубата, с която да отнеса половината екипаж на врага.

Когато купувате кораб, не се лъжете по числото, дадено при оръдията – това е ОБЩИЯТ брой. Най-често се стреля само от едната палуба, а топовете са разделени по равно от двете страни. По този начин, ако купите кораб с 44 оръдия, ще имате по 22 на борд. Изключение са търговските и най-тежките линейни кораби, които имат от 2 до 6 оръдия на носа и кърмата.

Да вземем проста ситуация – два идентични плавателни съда един срещу друг. Имате две възможности: да помелите платната на врага и да го обездвижите, или отдалеч да напукате неговия корпус и да го взривите. Всъщност всичко се свежда до това кой първи ще направи правилно маневрите си и ще достигне до стрелкова позиция. Тук пак има няколко избора. Вариант едно – да се изравните, да издухате всичко от дулата и да се молите, че вашите артилеристи са по-добри от неговите. Вариант две – отново с маневри да се завъртите около него, задържайки го постоянно в обхвата на оръдията си, докато той самият няма възможност да ви обстрелва. Това обаче е доста по-протяжна и късаща нервите процедура. Да не говорим, че трябва постоянно да се съобразявате с посоката на вятъра, за да не запецнете някъде като патка на сухо, но, от друга страна, е и единственият начин да излезете от битката почти без повреди.

Горе-долу и тук важат

правилата на играта за камъка, ножицата и хартията

Когато се изправите срещу тежък линеен кораб, е самоубийствено да се изравнявате с него. Затова е най-добре, ако сте с бърз съд, постоянно да маневрирате, обсипвайки платната му с гюллета, докато накрая го оставите да се клатушка насред вълните.

По време на битка ще можете да поправяте платната на кораба. Това е бавна, но понякога животоспасяваща процедура. Трябва да се борите и с появилите се на борда пожари. И двете действия ще ангажират хора от екипажа ви и ще забавят скоростта на презареждане на топовете. Като споменах оръдия – оптималният вариант на битка е през единия борд да обстрелвате враг "нумеро уно", а през другия – враг "нумеро дуе", като влизате в обсега само на единия от тях, за предпочитане на този с по-малка огнева мощ.

Графиката и звукът... ми и по-добри съм виждал, но в случая не са важни – важен е фийлингът в играта. Е, не, че не е приятно да видиш как екипажът се щура насам-натам, но пък водата е малко посредствено анимирана. Когато ви писне кампанията, разполагате с около 30 мисии, разглеждащи някои от най-великите битки на XVI, XVII и XVIII век.

Георги Панайотов



LARGO WINCH
EMPIRE UNDER THREAT

ЕКШЪН-ОРИЕНТИРАН КУЕСТ? ТАКОВА ЖИВОТНО ИМА!

Може и да звучи налудничаво, дори малко повече, но когато си лягам, пред очите ми изплува менюто на Largo Winch. Когато ставам бодро, започвам да си тананикам нещо, което, както установявам по-късно, е музиката от играта. И най-вероятно бих започнала сериозно да се притеснявам за психическото си здраве или отсъствието на такова, ако не осъзнавах, че съм прекарала последните няколко дни в трескаво цъкане и блещене пред монитора. Това не е игра, която ви кара да се събуждате с мисълта, че не сте си доспали, тя просто не ви позволява да си легнете изобщо. :-)



Добре де, пак се изхвърлих... И като съм почнала с признанията – признавам си, че преди дори не бях чувала за популярния комикс и едноименния френски сериал Largo Winch. Така че ми е невъзможно да правя компетентни съпоставки, но едно мога да ви кажа – играта е наистина невероятна и влиза под кожата изключително бързо. След като я започнете, просто трябва да видите финалните надписи, за да се отлепите от компютъра. Винаги ви се струва, че сте на милиметри от развръзката и искате да поиграете само още пет минути... Или поне такъв беше случаят с мен. :-)

История

Largo, освен че е най-малкото общо кратно на всички екшън-герои, разбира се, е красив, богат и известен. Нещо повече – личната му история се развива в стил Пепеляшка. Той е югославско сираче, осиновено от американски мултимилионер. Въпросният чичко-паричко услужливо умира, когато момчето навършва 26 години, завещавайки му една огромна финансова империя. Така той се оказва мишена не само за откровени врагове на компанията, но и за мазни подчинени, мечтаещи да заграбят управлението от неопитните му ръце... И ако след този увод в света на играта не сте се отказали да четете, ще достигнете и до същинската му част, която за щастие е по-интересна!

Историята се развръща бързо сред серия от навързани инциденти, започнали от самото начало и продължаващи до самия край. Двама пазачи в една от лабораториите на компанията в Мексико са убити, един лаборант изчезва безследно. В апартамента му има улики. Липсва и найновото откритие на лабораторията. Всички около Largo са в опасност, но и са потенциални съучастници в голям заговор. Компютърните системи отказват. Някой е пробил защитата на компанията. Карински – компютърният гений на Winch, лежи пребит в болницата. Един по един всички се оказват в беда. Идва ред и на кулминацията – самият Largo. Смъртта обаче не е истинско решение на този проблем. Той не може да изчезне току-така. По-елегантно е просто да бъде тикнат доживотно зад решетките за убийство и съсипван бавно, много бавно...

Геймплей

Largo Winch е игра с удивителен геймплей! Това е куест със силно застъпени екшън-елементи, при това пресъздаващи реалността с магията, характерна за киното. Ще се сблъскате с множество подигри. Заглавието предлага стандартните за всеки куест загадки, които прогресивно изгадняват, но включва и бой. При сраженията се използва много забавна система, като всеки от нападателите атакува по ред. На ход са първо всички хора от едната страна, а след това – всички от другата. Когато нападаме, избираме с кого от играчите ви (понякога са двама) ще започнете. После срещу кого ще е насочена атаката и накрая каква точно ще е. Имаме статистика с процентите успеваемост на удара, точки нараняване и т.н. Нападенията напомнят на боя в настолна ролева игра. Когато се отбраняваме, стратегията обаче отстъпва на рефлекса и трябва просто да уцелите точния момент, в който да се опитате да избегнете противниковия удар.

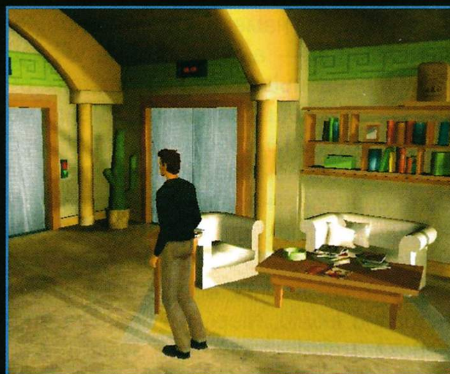
Друг елемент от играта е разбиването на защитата на чужди компютри, че накрая дори и на ФБР. О, да – господин Winch обожава да си играе на хакер. Тъй като Карински е в

QUEST

графика	■■■■■□	PC CD ROM
звук	■■■■■□	
геймплей	■■■■■■	
общо	■■■■■■	1 CD
издател	Dupuis / Ubi Soft	
сайт	http://www.ubisoft.com	
хардуер	P 300 MHz, 64 MB RAM, 3D Video card	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	



болница, той поема нещата в свои ръце. Начинът, по който е пресъздадено хакването, никак не е реалистичен – на практика това си е просто една отделна игра със свои си правила, която разчита на много мислене и е много интересна. В по-напреднал стадий на действието тя е доста гадничка и трябва да се въоръжите и с железни нерви.



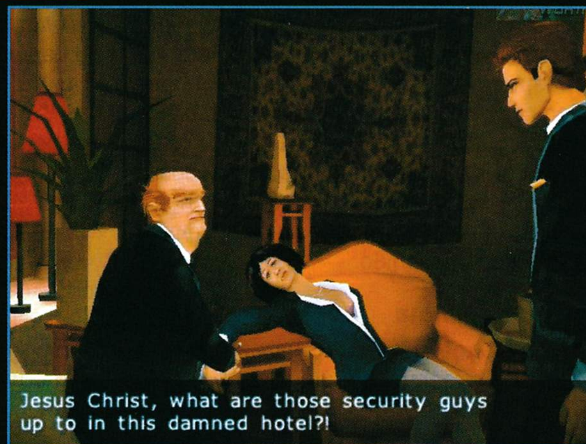
Друга от така наречените подигри е покерът. Ще ви се наложи да надвивате един информатор, за да го принудите да изплюе камъчето. В цялостната схема на играта срещаме и големи промени в геймплея. В голяма част от Largo Winch се сблъскваме с обикновени пъзели. Съществува обаче и един мой любим момент: попадаме в старото имение на настойника на Largo на един остров, където трябва да се справяме и с по-интересни, на моменти леко нестандартни загадки. Там е по-пусто и няма разговори с други герои – просто смилащо мозъка решаване на пъзели.

Друга част от играта пък ще ви принуди да се промъквате и обезвреждате охраната на собствената си лаборатория, за да влезете незабелязано посред нощ. Тук ползвате помощта на най-добрия си приятел, който е известен не само със слабостта си към жените, но и с тъмното си минало. Истински празник за феновете на подобен геймплей обаче ще е финалната част на играта, където можех само да ахна, запленена от всевъзможните начини за обезвреждане на противника без бой, както и от по-нестандартните битки...

Какво още? Ами адски много неща! Дори твърде много, за да спомена всички. В друг интригуващ момент нахлузваме расото заедно с Joy – нашата мадама бияч, за да се вмъкнем в доскоро изоставен манастир, окупиран от тайнствена секта. Или пък, когато се разправяме с руската мафия. С други думи разнообразието е ужасно голямо! Дори е включен и леко прокрадващ се икономически мотив, когато трябва да взимате съдбоносни решения за бъдещето на фирмата. Впечатлена съм от начина, по който е съчетано всичко, защото това не са нахвърляни отделно случки, а е една завършена история с интересни и детайлизирани образи.

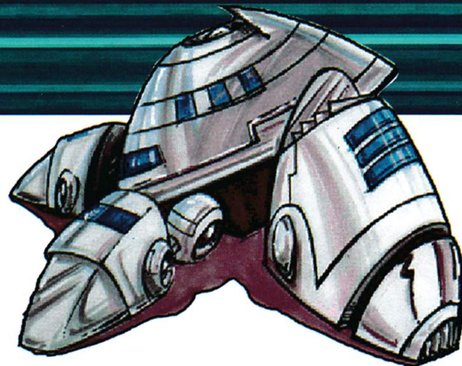
Както имахте възможност да се убедите сами, аз съм в неудържим възторг и от геймплея, и от историята на Largo Winch: Empire Under Threat. Графиката е супер, озвучаването-атмосферично. Не се сещам за нито една основателна причина, която да ви накара да пропуснете подобно заглавие.. Сега е моментът послушно да се втурнете към сергиите и да си я набавите!

Лили Стоилова



MOONBASE COMMANDER

Не се лъжете, че прилича на детска игра. Тя е една от най-изчистените стратегии напоследък!



Ако някой преди време ми беше казал, че ще проиграя стратегии, едва ли щях да се вържа. Но както е казал Хераклит: "Всичко тече — всичко се променя". Появи се Moonbase Commander и към редиците на стратезите се присъединих и аз — съвсем доброволно и от сърце. Четете и ще разберете историята на моето зарибяване по тази гениално проста геймка.

И така, Moonbase Commander е разработена от едно не особено известно подразделение на Infogrames и се числи към групата на походовите стратегии. Не правете обаче излишни опити да я асоциирате с някои от известните представители на жанра. Тя по-скоро напомня на шах и има една забавна особеност — предназначена е за геймърчета, навършили осем години. Моля, не избухвайте в презрителен смях — Moonbase Commander не е детска и притежава необходимите белези, за да се окачестви като пълноценна и сериозна игра. И за да не ме обвините в празни приказки, ще ви запозная с първото доказателство —

историята

Технологиите са на върхната точка в своето развитие. Човечеството е постигнало и най-съкровените си въжделения. Но, уви, отново нещо не достига, за да могат хората да се наслаждават на своето могъщество — ресурсите са изчерпани. Най-ярките умове на човешкия род обединяват усилията си и създават съюз, чиято цел е да открие нови източници на енергия. Неговото име е Moonbase Project и не след дълго той дава резултати. Изпратеният на луната кораб започва да добива енергия и я препраща към Земята. По сходен начин може да се използват ресурсите на всяко небесно тяло.

И тук се намесва един непредвиден фактор — алчността на учредителите на съюза. Всеки от тях решава, че успешният експеримент може да се окаже средство за господство над вселената. Резултатът от вътрешното неразбирателство са четирите фракции — DeWulf, NiceCo, System 7 и Team Alfa. Зад DeWulf стоят най-могъщите европейски индустриални акули, NiceCo е японска търговска мегакорпорация, System 7 се поддържа от хладнокръвната мощ на изкуствения интелект на роботите, а Team Alfa обединява учените, създали и разработили проекта.

Сами виждате, че story-то е като за големи хора. Същото важи и за

геймплея

В зависимост от своите предпочитания избирате за каузата на коя от фракциите ще се борите, управлявайки кораба на Moon Project. Не се заблуждавайте, че изборът ви е от съществено значение. Корабите и бойните единици на външен вид наистина се различават, но имат абсолютно сходни функции, начин на управление и контрол.

Станцията, която пилотираме, се нарича hub на езика на Moonbase Commander. Тя може да се възпроизвежда под формата на нови hub-ове, както и да създава други съоръжения — бойни или с приложно действие. Всички те са свързани помежду си посредством енергийни връзки, които не могат да се пресичат една с друга. В резултат на това на пръв поглед елементарният стил на игра доста се усложнява и изисква една наистина умела стратегическа мисъл за правилното разрастване на космическата станция.

Обектите, които може да създадете, са разделени на три нива в зависимост от изразходваната за тяхното изграждане енергия. Най-икономични са елементите от ниво 1 — бомби, тройни бомби, инструмент за поправка, мостове, кули и звено за противовъздушна отбрана. Първите два са подходящи за атака, когато имате ограничени енергийни ресурси. Мостовете са ви необходими, за да прекарвате чувствителните към всякакви течности енергийни връзки през реки и езера. Ако се опитаме да прокараме през водна преграда произволен обект, той ще се взриви и ще изразходва безвъзвратно енергията, която изисква. Кулите са разузнавателно средство и елиминират опитите на противника да навлезе в територията ви.

Следващото ниво 3 обединява ра-

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	■■■■□□	PC CD ROM
звук	■■■■■□	
геймплей	■■■■■□	
общо	■■■■■□	1 CD
издател	Infogrames/Humongous	
сайт	www.moonbasecommander.com	
хардуер	Pentium 233 MHz, 32 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	





кети, EMP, spike, reclaimer, мини и балони. Първите четири са с различни функции и са подходящи за атака, докато останалите две са чудесно средство за отбрана. Ниво 7 е с най-разнородно съдържание. За пасивна атака използвайте crawler-ите, които се движат самостоятелно и щом достигнат вражеска единица, се взривяват и я унищожават. Вирусите изваждат от строя засегнатия обект и се предават по енергийната мрежа. Щитовете са перфектното средство за защита на по-голяма площ. Offensive-звената пък са подобие на hub-овете, но могат да възпроизвеждат само бойните единици. По-специални са енергийните колектори, които, ако са поставени на специалните извори на енергия (приличат на езерца в бълбукаща лава), ви носят допълнителни 3 точки енергия в края на всеки рунд.

В този ход на мисли е време да поясня и

правилата на игра

които са повече от прости — елиминиране на вражеските единици чрез унищожение на главния им hub. Единственият начин да го разпознаем са мигащите светлини на енергийните връзки, които водят към него. Всяка игра е разделена на рундове, като в началото на всеки получаваме 7 единици енергия. Колкото повече енергийни колектори си осигурите, толкова повече преднина имаме пред противника си, тъй като рундът е приключен при изчерпване на наличностите и трябва да чакаме противникът да изразходва своите енергийни запаси.

Ще ви трябва известно време, докато свикнете с навигацията в пространството. Небесните тела са кръгли, а картата е плоска като дъска и като стигнете до края ѝ, се озовавате в началото на другата страна. Звучи объркано, но в действителност е още по-объркващо. Трябва ви доста практика, за да станете прецизни в прицелването и при определяне на точното местонахождение на новите обекти, защото те не се движат по права линия.

Moonbase Commander предлага избор на самостоятелна и групова игра. В Single mode може да премерите сили с компютърно контролирани опоненти в т.нар. skirmish режим или да джиткате из готовите 16 на брой сценарии. Multiplayer-ът предлага както възможност за игра с приятели (до 4 на брой ентусиасти), така и глобална изява в интернет чрез GameSpy. Различни нива на трудност се постигат и чрез многообразието и възможността за редактиране на map-овете и допълнителните опции: вземане на решения за определен период от време, вятър, който затруднява разполагането на новите обекти, и fog of war.

Държа да кажа добри думи за изключително семплата и изчистена графика, която е в стила на flash-геймките. Обектите на различните фракции са прости като Lego играчки. Е, резолюцията е 640x480, но ниското ѝ качество е за сметка на ниските системни изисквания. Няма да срещнете нито кръвожадни зверове, нито пък ще видите как галони кръв изтичат от прерязаните гърла на противниците. Всичко е чисто и просто — направено като за поотраснали деца. И ако успеете да преодолеете тази психологическа бариера, ще се озовете в един свят, в който оцеляването е възможно само чрез стройна логика на мисълта и правилно използване на бойните единици.

Васко Чаворски









PS MANIA

МАЙТАПИТЕ СЕ... НАЛИ?!

Гръцкото правителство гласува закон, който забранява... всички форми на електронни развлечения! Предполага се, че първоначално идеята е била да се ограничи използването на хазартните игрални автомати. Така или иначе окончателният текст гласи долу-горе следното — "Забранява се използването и инсталирането на коя да е (електронна) игра... включително компютърни игри на публични места като хотели, кафетерии и организационни помещения, както и на кое да е друго публично или частно място." Санкциите, предвидени в закона, предвиждат глоби до 150 000 евро и до 12 месеца затвор за онези, които инсталират компютърни игри в своите Интернет кафета. Говори се дори, че вече са арестувани двама нарушители.

ОТ SONY С ЛЮБОВ

Sony Computer Entertainment Europe обявиха ново намаление на цената на PlayStation2. Намалението в сила от 29-ти август предвижда цена между 249 — 259 евро за всички PAL територии, където до момента са продадени над 8 250 000 PS2 конзоли. Като се има предвид, че по груби сметки до края годината в магазините трябва да се появяват над 145 нови PlayStation2 заглавия, офертата на Sony става просто неустоима. Два дни по-късно (30-ти август) и Microsoft смъкнаха цената на своя Xbox до заветните 249 евро.





МЪЖЕ В ЧОРАПОГАЩНИЦИ

Activision публикуваха in-game изображения на някои от главните действащи лица в своя нов суперменски адвенчър — X-Men: Next Dimension. Играта ще се появи в Xbox, PlayStation2 и Gamecube формат, а премиерата е планирана за късната есен на тази година.

КОШМАРИ ОТ KONAMI

На вашето внимание два нови, парещи още скрийншота от планирания за 2003 хорър трилър Silent Hill 3. Уви, за момента не е публикувана някаква по-конкретна информация относно играта, но детайлите говорят сами за себе си. Единствената подробност, която си проличава, е, че (както вече писахме в PS Mania) играта ще има нов главен персонаж — тийнейджърка с неизвестно засега име.



Resident Evil story vol. 2

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Премиера: 2000
Формат: Dreamcast
Герои: Клер Редфийлд, Крис Редфийлд, Стийв Бърнсайд

Три месеца след събитията в Resident Evil 2 и след като е оцеляла в ужасяващото клане в Ракуун Сити, Клер продължава да търси своя изгубен брат Крис. По следите на нови улики относно изчезването на брат си и зловещите експерименти на "Ъмбрела", тя се озовава в Европа, само за да открие, че още нищо не е свършило... По време на разследването си Клер е заловена на територията на изследователския център на "Ъмбрела" в околностите на Париж и е изпратена оттам на изолиран остров в южната част на Атлантическия океан. Макар и неясно как точно, в Resident Evil: Code Veronica се появява отново Крис — бивш член на S.T.A.R.S., човек с желязна воля, стоманени мускули и обширни познания в областта на въоръженията. Той е твърдо решен да разкрие истината за ужасяващите биотоксини, произведени от "Ъмбрела".

Code Veronica категорично е много повече от просто "поредния Resident Evil в нов формат". Мнозина дори мятат, че именно това е най-добрата игра в поредицата. RE: Code Veronica се възползва в пълна степен от хардуерната мощ на Dreamcast, за да пресъздаде една от най-убедителните и детайлни графики в жанра, като за пръв път предварително нарисуваните фонове са заменени изцяло с прекрасно текстурирани напълно триизмерни обекти, позволяващи динамично движение на камерата, подобно на видяното в издадената малко преди това, отново от Capcom, Dino Crisis. Предварително ренгваните междинни анимации на играта са не само ефектни, но и страхотно свързани с геймплея.

След първото "превъртане" на Code Veronica се отключва скрит battle режим, където можете да изиграете ограничена във времето мисия с няколко тайни персонажи (включително допълнителна "вариация" на тема Крис Редфийлд и "познато лице" от първия Resident Evil). Code Veronica има също и скрит режим с гледна точка от първо лице, който се отваря с откриването на снайперната карабина.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Премиера: 2000
Формат: PSone / PC
Герои: Арк, Лот, Лили

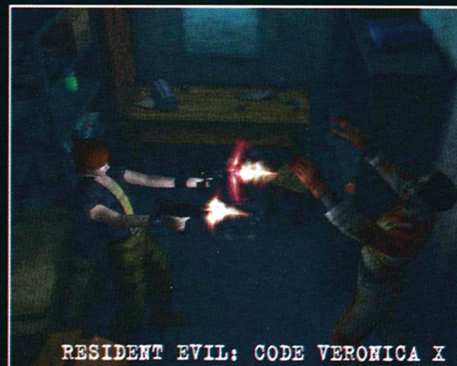
За пръв път поредицата Resident Evil "кривва" от гледната точка от трето лице за сметка на shoot-em-up перспективата от първо лице и използването на light gun като контролер.

А каква е историята? В началото беше Ракуун Сити, но незабелязано за света друго градче също потъва в ада на хаотичен кошмар, предизвикан от смъртоносния Ти-вирус. Опитвайки се да се измъкне от ужаса, един хеликоптер се разбива в самия център на градчето. Влизате в ролята на единствения оцелял и се оказвате насред какофония от ужасяващи звуци. Все още объркан и несигурен как точно се е озовал там, оцелелият се впуска в кошмарно приключение, разчитайки единствено на бързите си рефлекси и солидните запаси от боеприпаси.

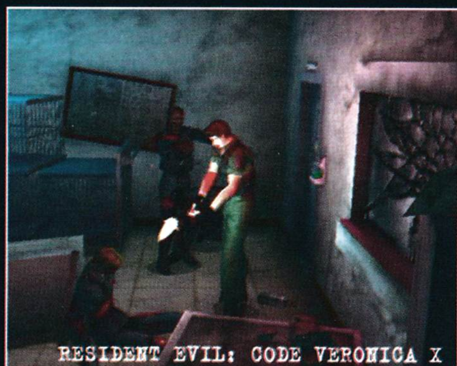
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

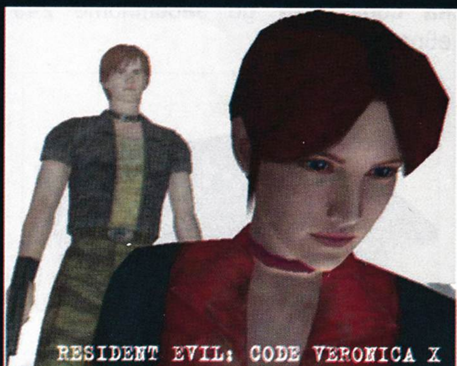
Премиера: 2001
Формат: PlayStation2
Герои: Клер Редфийлд, Крис Редфийлд, Стийв Бърнсайд

В общи линии историята е еднаква с тази на излязлата по-рано Dreamcast едноименна игра. Все пак PlayStation 2 версията предлага подобрена графика и допълнителна информация (под формата на междинни анимации) за демоничния Албърт Уескър.


RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X


RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X


RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X


RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

RESIDENT EVIL SURVIVOR: CODE VERONICA

Премиера: 2001
Формат: PlayStation2
Герои: Клер Редфийлд, Крис Редфийлд, Стийв Бърнсайд, Родриго Хуан Равал

За втори път поредицата се завръща към гледната точка от първо лице, този път във вселената на Code Veronica. В играта геймърите се срещат отново с Немезис — безспорно най-ужасяващият от босовете в Resident Evil.

RESIDENT EVIL

Премиера: септември 2002
Формат: GameCube
Герои: Крис Редфийлд, Джил Валънтайн, Албърт Уескър, Бари Бъртън, Ребека Чеймбърс

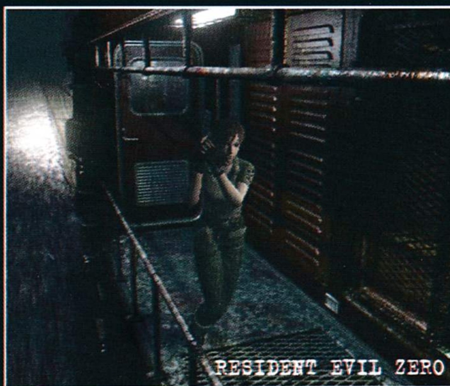
По време на обща пресконференция на Capcom и Nintendo, проведена на 13 септември 2001 г., създателят на поредицата Шинджи Миками обявява, че Resident Evil е на път да прекрачи границите на нов формат — Nintendo GameCube. Началото трябва да бъде поставено с римейк на оригиналната PlayStation игра, издадена през 1996-та. Без да прави драстични промени в елементите, наложили навремето поредицата, Миками се възползва от хардуерната мощ на GameCube, за да превърне в реалност неща, за които на времето екипът му е можел само да мечтае. На фона на постигнатия резултат би било несправедливо GC версията да бъде наречена "просто преработка". В случая става по-скоро въпрос за едно истинско прераждане.

Историята е почти непроменена в сравнение с оригиналната игра (описана по-горе), но и с някои нови "завои" и изненади в развитието на сюжета.

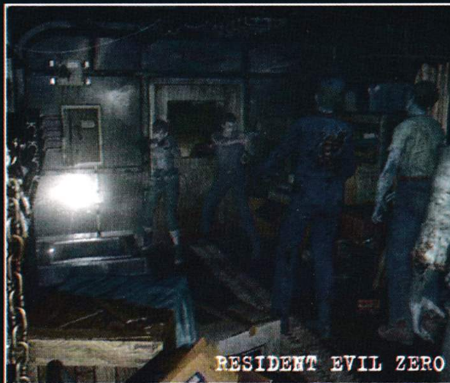
RESIDENT EVIL ZERO

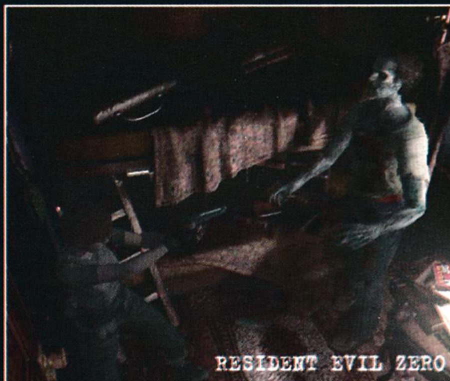
Премиера: пролетта 2003
Формат: GameCube
Герои: Ребека Чеймбърс, Били Коен

Разположена в периода преди събитията от първия Resident Evil, тази игра се базира на изцяло нова игрова система, кръстена "partner zapping". Системата позволява да поемете в произволен момент на управлението на един от двамата основни персонажи. Освен всичко останало, това ви позволява и да обедините усилията на Ребека и Били, за да решите проблеми, които на са по силите на нито един от тях поотделно.


RESIDENT EVIL ZERO


RESIDENT EVIL ZERO


RESIDENT EVIL ZERO


RESIDENT EVIL ZERO

Историята в Resident Evil 0 започва през юли 1998-ма в предградията на Ракуун Сити. Наскоро са се появили съобщения за хора, станали жертви на странни създания, които не принадлежат към нито един познат животински вид. Полицията на Ракуун Сити определя решаването на проблема като своя първостепенна задача и изпраща екип "Браво" на специализираното си подразделение S.T.A.R.S да разследва убийствата.



На път за едно от последните местопроизшествия хеликоптерът на екипа катастрофира в дебрите на вековната гора, заобикаляща градчето. Макар да се отървават без жертви, членовете на екип "Браво" изгубват цялата си екипировка и въоръжение. Едва успели да се съвземат от инцидента, те се натъкват на шокираща гледка — полуразрушен, преобърнал се транспортен камион, в чиято каросерия са разхвърляни обезобразените по ужасяващ начин трупове на няколко офицери от флотата. Командирът на екипа Енрико решава преди всичко да потърси капитан Били Коен — единственият от офицерите, пътували с камиона, чието тяло не може да бъде открито на местопроизшествието. Командосите от екипа нямат и най-малка представа с какво всъщност се захващат.

БЪДЕЩЕТО НА RESIDENT EVIL

В споменатата по-горе пресконференция Шинджи Миками обявява още, че се планира преиздаването и на други Resident Evil заглавия (освен оригиналната игра) за новия формат. Най-вероятно това ще бъдат Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis и Resident Evil: Code Veronica. Съдейки по вече почти готовия RE за GameCube, подобна новина може само да ни радва. Паралелно с това, разбира се, Capcom работят усилено по поредното издание на поредицата, кръстено засега просто Resident Evil 4.

ECTS 2002

PlayStation2 над всички!



Както неведнъж съм подхвърлял досега — във всяко нещо си има пръв път. Ето че дойде време (поне така се надявам) да отделим подобаващото се място в нашето приложение на едно от безспорните събития за годината в света на видео игрите — ECTS, най-голямото европейско изложение за електронни развлечения. По традиция то се провежда всяка година в Лондон в края на август или началото на септември, или с други думи — броени дни преди началото на прословутия "Коледен период", когато излизат почти две трети от най-интригуващите игри за годината.

Принципно ECTS е по-скоро бизнес мероприятие — място, където се срещат издателите, дивелъпърите (създатели) и разпространителите на компютърни и видеоигри, опитвайки да извлекат максимална (найвече финансова) полза от най-бързо развиващия се напоследък развлекателен бизнес. Но едновременно с това, за цели три дни ECTS е и безспорно най-голямата игрална зала на стария континент. Защото 90% процента от изложените заглавия могат да бъдат не само видени, но и изпробвани на някой от безбройните PC или конзолни "терминали", пръснати по щандовете на издателите. Освен това — всички са поканени. Стига да си поне 18 годишен и да си успял да се регистрираш достатъчно рано, входът за теб е безплатен. Но дори да си закъснял с регистрацията, входната такса е единствената (напълно преодолима при това) преграда между теб и геймърския рай.

Уви, от години ECTS е само

бледо подобие на своя по-голям американски брат,

Е3 в Лос Анджелис. Макар да не очаквах да видя бог знае какво в Лондон, все пак си казвах, че човек никога не знае. Прекрачих залата в Ърлс Корт с умерен песимизъм, който за съжаление се засилваше с всяка следваща крачка. Когато успях да обиколя всичко интересно в основната зала за не повече от половин час, песимизмът си превърна кажи-речи в отчаяние. Знаех все пак, че Sony са си запазили солидна площ, посветена единствено на PlayStation2, и това ме крепеше донякъде.

Както и да е — дори из свръхпостната "обща" изложбена площ имаше все пак какво да се види. Най-интригуващият щанд (не на последно място поради липсата на сериозна конкуренция) бе този на Ubi Soft. Ключовите заглавия на набиращия напоследък скорост френски издател, които ще излязат и за PS2, бяха три — Splinter Cell и XIII за Xbox и Rayman 3. Между другото и трите игри би трябвало да се появят за повече от една платформа.

Splinter Cell

Сравненията с Metal Gear Solid 2 са неизбежни. Отново става въпрос за екшън приключение от трето лице с акцент върху стелт елемента, отново героят е самотен суперагент от специално подразделение, и отново ни очакват цял куп невиждани досега графични чудесии. Добрата новина е, че Splinter Cell в никакъв случай не може да бъде наречена "поредният опит да бъде изкопиран MGS". Геймката има своя уникална атмосфера и начин на игра и управление, които сериозно се различават от тези на хита на Хидео Коджима.

XIII

Зад тази римска цифра всъщност се крие един доста интригуващ екшън от първо лице, с графика, наподобяваща анимиран комикс. В ролята на бивш спец от неизвестно подразделение ви предстои да възстановите заличената си памет, предимно стреляйки, преди да сте задали нужните въпроси. Управлението, което по правило е най-голямата трудност при конзолните превъплъщения на този жанр, този път работеше учудващо безпроблемно и гладко.

Rayman 3

Няма да крия, че съм върл почитател на поредицата още от излизането на първата игра за PC. Освен това Rayman 2 продължава да е, поне според мен, най-находчивото и забавно заглавие, излизало от години в този доста пренаселен жанр. За радост на всички, които споделят това мое мнение, ще кажа, че Rayman 3 е достойно продължение на поредицата. Излишно е да ви уверявам, че графиката на играта беше меко казано





впечатляваща. Едва ли някой е очаквал нещо друго. По-важното е, че създателите на Rayman категорично не са изчерпали свежите си идеи. Съветвам момчетата от Naughty Dog (автори на Jak&Daxter) не само да превъртят по няколко пъти Rayman 3, ами и да си водят записки. Категорично най-доброто jump&run заглавие на изложението.

Двата други щанда, които си заслужаваха вниманието, поне от конзолна гледна точка, бяха тези на Acclaim и на Midway. Но тъй като интересните заглавия в тях бяха изцяло за PS2, ще си позволя да ги включа в общия преглед на "изложението в изложението" на Sony, което споменах по-горе.

Nintendo? С прискърбие ще отбележа, че те на практика отсъстваха от ECTS. При всичките ми симпатии към "игралния куб", трябва да кажа, че отношението на Nintendo към европейския геймър е почти обидно. Засега японският гигант (въпреки ултра оптимистичната европейска премиера на GameCube) избягва да си дава особен зор за популяризирането на своята нова конзола в Европа. Дано това не им изиграе лоша шега в доста напечената напоследък надпревара с Microsoft за заветното... второ място.

Колкото до

конзолния Олимп,

на него абсолютно непоклатимо са се настанили Sony. Преднината, която те имат в броя на продадените PlayStation2 конзоли и (което е далеч по-важно) в броя на издадените за тази платформа определено качествени игри, е наистина смазваща. До входа на PlayStation Experience (както бе кръстено PS2 "кътчето" на ECTS) бях изпълнен единствено със светли чувства, но така и не подозирах какво всъщност ме чака. На площ, почти равна на тази на цялото останало изложение, бяха пръснати "терминали" с инсталирани на тях колосален брой качествени PS2 игри, повечето от които ще са на наше разположение още преди края на 2002 година. Най-страхотното във всичко това беше, че макар заглавията да бяха групирани по издатели, PlayStation Experience очевидно бе посветено не на търговците в бизнеса, а на геймърите. Излишно е да се опитвам да ви опиша общата атмосфера на непрестанен купон, поддържана от няколкото съпътстващи програми. Просто ще кажа, че близо осемте часа, които прекарах в залата, ми се сториха несправедливо кратки.

Тъй като мястото, заделено за този материал, е все пак ограничено, ще ми се наложи отново да отсея най-важното и значимото. За мое и ваше удобство ще подредя заглавията по жанрове, а не по издатели, като просто ще пропусна по-слабо застъпените измежду тях. Започвам, логично, с любимия си екшън адвенчър от трето лице, следвани от тупалките, спортните игри и ралитата.

Primal

Вече ви говорих доста за тази игра, при това все хубави работи. На ниво графика Primal изглеждаше дори още по-добре. За съжаление същото не може да се каже за почти никой от другите ключови елементи на играта. Прехваленият комбат на Primal ми се стори далеч по-муден, монотонен и на моменти откровено скучен. Сякаш за да влоши нещата още повече, камерата избираше странни гледни точки, особено в тесни пространства, от които беше почти невъзможно да управляваш битките. Изкуственият интелект на противниците също беше под всякаква критика. Искрено се надявам всичко това да се дължи по-скоро на ранната версия, отколкото на реални проблеми с играта. Май Primal ще се окаже поредното екшън приключение с много за гледане и малко за правене.

Tomb Raider: Angel of Darkness

Ще ми се да вярвам, че Core са оставили най-доброто от новия TR за пълната версия на играта, защото това, което видях както на E3, така и на ECTS, определено не ме впечатли. Единствената разлика с предишните издания на играта е леко разхубавената (разбирайте с по-детайлен 3D модел) и пременена в нови дрешки Лара. Нищо чудно верните до вманиачаване фенове на поредицата да останат доволни дори от това. Колкото до онези, които търсят нещо ново и различно в жанра, те най-вероятно няма да го намерят тук.

Gungrave

Всъщност това е почти 100%-ов екшън, отново с гледна точка от трето лице. Мога само да кажа, че феновете на Devil May Cry ще се влюбят в тази игра. Освен неспирна пукотевица Gungrave предлага може би най-стилната графика, която съм виждал напоследък в PS2 игра.

При beat 'em up игрите конкурентите за титлата бяха два —

Tekken 4 и Mortal Kombat V

Признавам, че не съм особен майстор в тупалките, затова няма да изказвам "експертно мнение" за геймплея на двете игри. Преимуществото на... Mortal Kombat V (да, точно така!) обаче в графично отношение поне за мен беше очевадно. Във версията си за "домашно ползване" Tekken 4 далеч не изглежда така впечатляващо както на екраните на монетните автомати. Освен това героите на MKV категорично са по-оригинално замислени и по-свежи от вече поизтъркалия се антураж на поредицата Tekken. Все пак тупалките са преди всичко геймплей и чак тогава графика, а авторите на Tekken отдавна са доказали, че са ненадминати в тази насока. Едно е сигурно — очертава се оспорвана битка.

При спортните игри ще пренебрегна всички останали без дори да ми мигне окото в полза на... футбола, разбира се! Претендентите за титлата отново са три — FIFA 2003, Pro Evolution Soccer 2 и This Is Football 2003. За FIFA 2003 е твърде рано да се казва каквото и да е с абсолютна категоричност. Ясно е едно — играта е променена почти из основи. За добро или лошо — това тепърва ни предстои да открием. И все пак ми се струва, че нищо не е в състояние да се противопостави на новото издание на Pro Evolution Soccer. Без да правят каквито и да е зашеметяващи промени в и без друго граничещия със съвършенство геймплей, Konami някак са успели да подобрят кажи-речи всеки важен аспект на играта. Ефектът е поразителен. В рамките на PlayStation Experience беше проведен мини турнир по Pro Evolution Soccer 2 като мачовете се излъчваха "на живо" на наистина гигантски екран. Пред екрана се беше събрала тълпа от поне двеста-триста души, които следяха играта с такова внимание, сякаш ставаше въпрос не за видео игра, а за пряко излъчване на финал за Световната купа. Невероятно! Колкото до This Is Football 2003 — добър опит, момчета! Но докато FIFA и Pro Evolution са на сцената, всеки трети ще изглежда на светлинни години от целта.





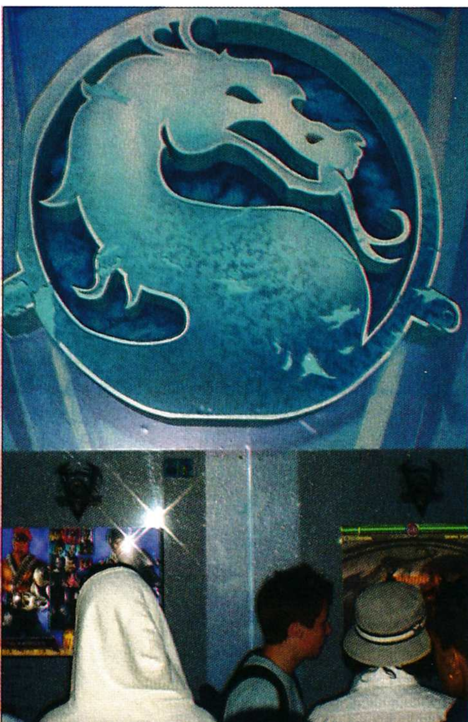
При "автомобилните" игри

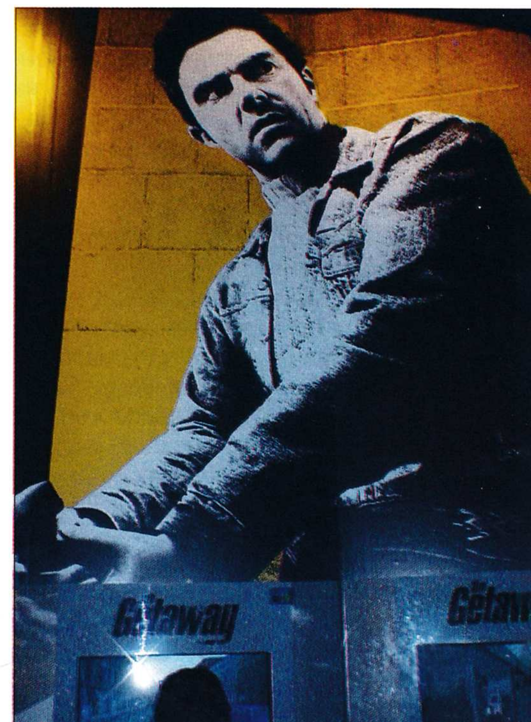
моят безспорен фаворит беше Burnout 2. Усещането, което създава този рейсър, е наистина несравнимо с нищо друго на пазара в момента. Идеята е проста — карай колкото можеш по-бързо в натоварения градски трафик, като непрекъснато се движиш на ръба на катастрофата. Невероятни скорости, невероятни сблъсъци, невероятна тръпка! Прибавете към всичко това графика с поне едно ниво над конкуренцията, и ще разберете защо ме сърбят ръцете да се докопам отново до тази игра.

Макар да изглежда почти толкова добре, Need For Speed: Hot Pursuit 2 определено отстъпва на Burnout 2 по прословутия "фактор удоволствие". С което в никакъв случай не искам да кажа, че новият NFS е слаба игра. Точно обратното! Създателите на поредицата определено са направили крачка напред. Скритият фаворит в жанра е новото рали заглавие на EA Big — ShoX. Свеж геймплей, впечатляващ мултиплейър (макар и на разделен екран), добре познатият ни вече BIG "почерк" (NBA Street, Sled Storm) и като цяло нещо, за което трябва да се оглеждаме по Коледа.

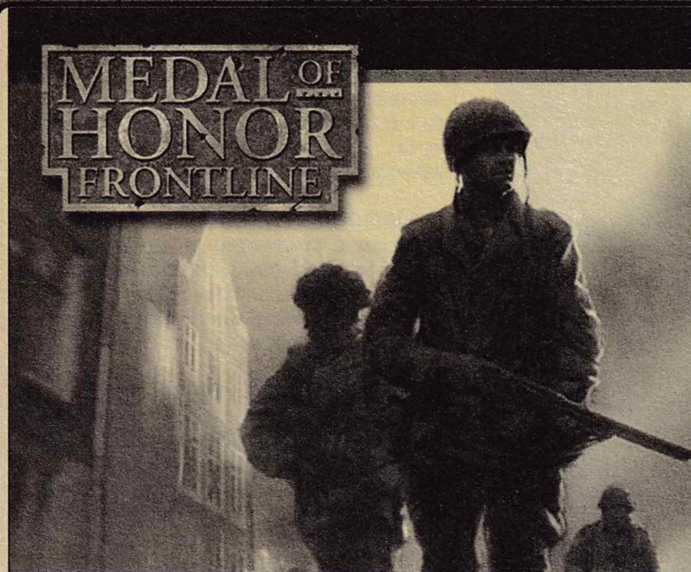
Жалко наистина, че не разполагам с поне още страница-две, защото се сещам за поне десетина други заглавия, от които ми се ще да споделя впечатления. Но не се притеснявайте — всяко едно от тях е записано вече в "черния тефтер" и безмилостната дисекция в рамките отново на PS Mania просто няма как да му се размине.

Ивелин Г. Иванов
София – Лондон – София





PlayStation Cheats



Silver bullet режим: Напишете WHATYOUGET в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Пропускане на мисия: Напишете MONKEY в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Неуязвимост: Дайте играта на пауза и натиснете K, L1, O, R1, T, L2, Select, R2.

Неограничени амуниции: Дайте играта на пауза и натиснете O, L2, K, L1, Select, R2, T, Select.

Завършване на мисията: Напишете MONKEY в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Завършване на предишната мисия с медал Gold Star: Напишете TIMEWARP в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Мисия 2: Напишете ORANGUTAN в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Мисия 3: Напишете BABOON в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Мисия 4: Напишете "CHIMPNZEE" в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Мисия 5: Напишете LEMUR в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Мисия 6: Напишете GORILLA в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Bullet shield режим: Напишете BULLETZAP в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Rubber grenade режим: Напишете BOING в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Snipe-O-Rama режим: Напишете LONGSHOT в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Perfectionist: Напишете URTHEMAN в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Achilles' head режим: Напишете GLASSJAW в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта. Сега нацистите могат да бъдат убити само с хеадшот.

Невидими врагове: Напишете WHERERU в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Всички носят шапки: Напишете HABRDASHR в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Изработката на видеото D-Day: Напишете BACKSTAGEO в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Изработката на видеото Needle In A Hay Stack: Напишете BACKSTAGER в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Изработката на видеото Several Bridges Too Far: Напишете BACKSTAGEF в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Изработката на видеото The Horten's Nest: Напишете BACKSTAGES в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Отваряне на скрит медал: Завършете играта с медал Gold Star във всяка мисия, за да получите EA LA Medal of Valor.

Mohton torpedos: Напишете TPDOMOHTON в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Cheat режим: Напишете DAWOIKS в Enigma машината. Ще видите зелена проблясваща светлина. Изберете бонус опциите, за да включите или изключите чийта.

Георги Панайотов

Neverwinter Nights

Как да си направим силен герой

ХИТРИ ТРИКЧЕТА

КАК ДА СЕ СПРАВЯТЕ С ДРАКОНИ
Тази тактика работи изключително срещу бели дракони. Единственото, което трябва да направите, е да екипирате Greater Swordman's Belt (той поема 20 slashing damage), вземете си боец henchmen и драконът е гушнал букета. Запомнете, че първата атака трябва да е ваша – опитайте с някакво melee weapon. Това се прави с една единствена цел – драконът да нападне вас, а през това време henchmen-ът да му разкаже играта.

ПОЛЗОТВОРНО ЛЕЧЕНИЕ
Най-добре е да изчакате да приключи моментът, в който врагът ви атакува (следете анимацията), за да изгълтате potion-а. Така ще го изпиете необезпокояван и няма да давате шанс на противника за Attack of Opportunity.

ВЗЕМЕТЕ КАКВОТО ЖЕЛАЕТЕ....
Когато убиете последния бос Morag, направете един quick save ("G"), за да сте сигурни, че ще оберете най-хубавите неща от трупа му. Съдържанието на сандъците около него се определя в зависимост от вашето ниво, така че, ако сте с по-нисък level, по-добре поиграйте други модули преди да ги преровите. Като награда можете да намерите Greater Gloves of Swordplay, които наистина са безценни.

КАК ДА РАЗБИВАТЕ САНДЪЦИ С КАПАНИ
Има много начини за това, като най-добрият според мен е да ги обстрелвате отдалече. Естествено, във финалните нива на играта спира да ви пука за загубени 100 hp, но винаги е по-добре да се застраховате.

BARBARIAN

Препоръчителна раса: Human, Half-Orc

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Strength, Dexterity, Constitution

Класови способности: Rage (LV1), Fast Movement (LV1), Uncanny Dodge (LV1, подобрява се), Damage Reduction (LV11, подобрява се)

Tips: Повишаването на Str & Con благодарение на Rage ви позволява да се впускаме в истински мелета. Ако имаме оръжие от типа на greatsword или greataxe и едно две нива като мултиклас към Ranger, вие ставате перфектен варварин. Съсредоточете се в развитието на Discipline.

Класове за комбинации: Ranger, Fighter

BARD

Препоръчителна раса: Human, Half-Elf, Elf

Тип игра: multiplayer

Важни показатели: Charisma, Dexterity, Constitution

Класови способности: Bardic Knowledge (LV1), Bardic Music (LV1)

Tips: Това е може би най-всестранно развитият персонаж в играта. Благодарение на способността си Bardic Music, той се превръща в своеобразен "надъхвач" в multiplayer. Ако ще се захващате с бой, по-добре се откажете от близките схватки – купете си мощен лък. Ако пък решите да се занимавате с магии, внимавайте с броните – изберете най-леката, другите блокират част от заклинанията ви. Благодарение на безценния Bardic Knowledge спокойно можете да забравите за съществуването на Lore Skill. Използвайте точките си за Pick Lock примерно.

Класове за комбинации: Sorcerer/Wizard, Rogue

CLERIC

Препоръчителна раса: няма значение

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Wisdom, Charisma, Strength или Dexterity

Класови способности: Spontaneous Casting (LV1), Turn Undead (LV1)

Tips: Някъде между истинския магьосник и боец се нарежда и истинският лечител. Това не пречи на клерика да бъде добър в близкия бой. Със своя добър hit die (d8) той може да нанася наистина тежки тупалки, особено срещу немъртви. Умее да си служи добре и с melee оръжия, и с лъкове, и с арбалети. Хубаво е, ако се съсредоточите в Spellcraft-а, защото клерикът е и добър маг.

Класове за комбинация: Ranger, Druid

DRUID

Препоръчителна раса: Human, Elf, Half-Elf

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Wisdom, Dexterity, Constitution

Класови способности: Nature Sense (LV1), Animal Companion (LV1), Woodland Stride (LV2), Trackless Step (LV3), Resist Nature's Lure (LV4), Wild Shape (LV5,подобрява се), Venom Immunity (LV9), Elemental Shape (LV16, подобрява се)

Tips: 3/4 маг + 1/4 боец = друид. След като прецените, че това е вашата формула, и умножите отговора с една добра броня и подходящо за друида оръжие, резултатът е изключително смъртоносен. Не се бутайте обаче в предните фронтови редици – вашите животински компаньони, призовани същества и съекипници ще се справят там по-добре, а вие можете да се съсредоточите в заклинанията. Силата на Wild Shape обаче също не трябва да



се подценява – опитайте се да помогнете в средата на бойното поле.

Класове за комбинация: Cleric, Ranger

FIGHTER

Препоръчителна раса: всяка

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Strength, Dexterity, Constitution

Класови способности: Bonus Feats (на всеки 2 нива), Weapon Specialization (LV4)

Tips: Боецът е нещо универсално. С един силен hit die (d10) и ужасно многото feats (до 19!) вие имате много възможности за избор. Много важни feats са Power Attack, Cleave и Weapon Specialization. Останалото е въпрос на вкус. Имаме право на proficienecy за всеки тип оръжия без exotic, затова избирайте подходяща броня (не много тежка, защото ще намалите Dex бонуса си) и яко оръжие.

Класове за комбинация: Barbarian, Ranger

MONK

Препоръчителна раса: всяка

Тип игра: Singleplayer

Важни показатели: Strength, Dexterity, Wisdom

Класови способности: Bonus Feats (LV1-6), Specialty Weapon (LV1), Wisdom AC Bonus (LV1), Flurry of Blows (LV1), Evasion (LV1), Monk Speed (LV3), Purity of Body (LV5), Wholeness of Body (LV7), Improved Evasion (LV9), Ki Strike (LV10), Diamond Body (LV11), Diamond Soul (LV12), Quivering Palm (LV15), Empty Body (LV18), Perfect SElf (LV20)

Tips: Това е персонажът с наймногото attack bonus-и и класови способности в играта. Труден за игра в началото и много приятен след 9-10 ниво клас, монахът разчита на бързината и изненадата. Въпреки това на високи нива той раздава толкова силни юмруци, че и варварин би му завидил. Монахът добавя Wisdom бонуса си към AC и няма нужда от броня. Препоръчителни оръжия са шурикените или камите, но ако питаме мен, играйте с голи ръце!

Класове за комбинация: Rogue, Fighter

PALADIN

Препоръчителна раса: Human, Half-Elf, dwarf

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Strength или Dexterity, Charisma, Wisdom

Класови способности: Divine

ЛЕСНИ ПАРИ

PRELUDE

Къде: Първия магазин в играта
Кой: Olgerd – търговеца
Как: Можете да купите от него Paladin tunic за 0 gold и след това да му я продадете за 1 gold. Можете да го правите колкото пъти поискаме.

CHAPTER 1

Къде: The Temple of Tyr в центъра
Кой: Aribeth – Paladin of Tyr
Как: Започнете разговор с нея и отговаряйте 1-1-4-1-1-1. Така тя ще ви даде 100 gold. Не излизайте от разговора, а продължете с отговори 2-4-1-1-1 и така, докато не съберете сумата, която ви е нужна. Имайте предвид обаче, че този бъг е отстранен във версия 1.19

CHAPTER 2

Къде: Лагерът на друидите до neverwinter woods
Кой: Aawill – главният Druid
Как: Започнете разговор с него, изберете 2 и ще получите 100 gold. Повтаряйте това неограничен брой пъти. :)

МОЖЕ И ДА НЕ СТЕ СЕ СЕТИЛИ

1. Използвайте често TAB. Така се виждат използваемите предмети: сандъци, кутии, тела, както и персонажите, с които можете да контактувате.
2. Опитайте да минете Prelude много бързо, убивайки колкото се може по-малко врагове и затваряйки всички врати зад вас. Така ще успеете да съберете около 1500 точки опит и да минете Prelude-а с един много добър актив.
3. Завeдете всички henchmen-и в Halls of Justice (това става като наемете всеки един от тях и след това му кажете да изчака). По този начин, ако искаме да смените henchmena-а си бързо, ще ви се наложи да ползвате само Stone of Recall и след това да изберете кой да ви помага.

По мое мнение най-много си заслужават Tiger, Linu и Tomi. Tiger е абсолютна машина за убиване, Tomi е най-перфектният крадец, а Linu е найдобра в манипулациите с undead и е отлична лечителка.

Grace (LV1), Divine Health (LV1), Lay on Hands (LV1), Aura of Courage (LV2), Smite Evil (LV2), Turn Undead (LV3), Remove Disease (LV3)

Tips: Въпреки че паладинът е боец, той има и известни магически способности. С добрия си hit die (d10), големия избор от брони и оръжия, добри saving throws (благодарение на Divine Grace) и способността си Smite Evil паладинът се превръща в един перфектен клас.

Класове за комбинация: Fighter, Ranger

RANGER

Препоръчителна раса: Human, Elf, Half-Elf

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Dexterity, Strength, Wisdom

Класови способности: Trackless Step (LV1), Favoured Enemy (LV1, LV5, LV15 & LV20, подобрява се), Bonus Feats (LV1 & LV9), Animal Companion (LV6)

Tips: Това е най-удобният клас за развитие на няколко типа оръжие – естествено, заради многото свободни feats.

Така се освобождават слотове за подобряване на Improved Critical примерно, което ще ви помогне много. Имате малко магии, но Summon Creature, Resist Elements и Protection From Elements най-много ще са ви от полза. Използвайте само леки брони и подбирайте внимателно оръжията си – не забравяйте лъка!

Класове за комбинация: Druid, Paladin

ROGUE

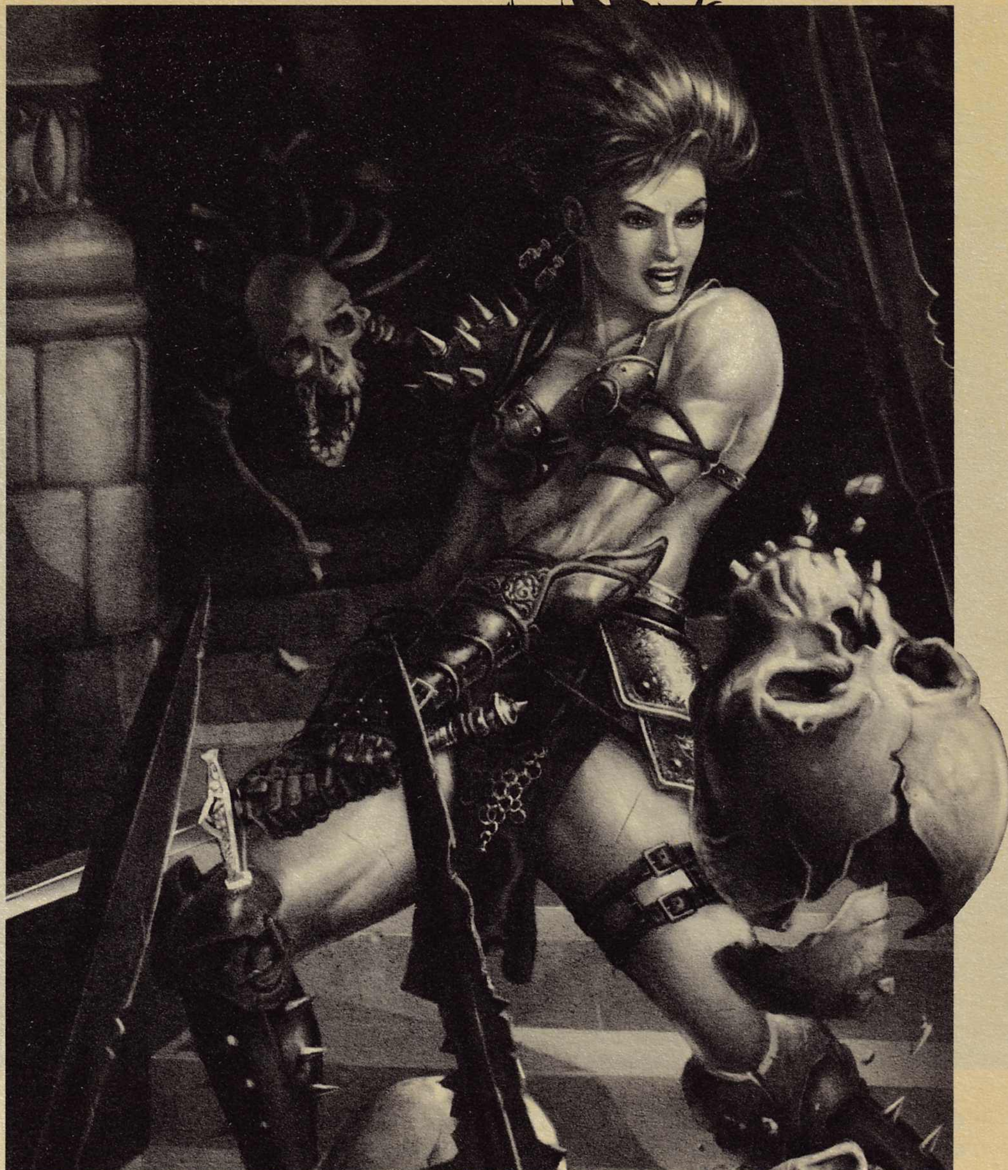
Препоръчителна раса: Halfling, gnome, human

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Dexterity, Constitution, Charisma

Класови способности: Sneak Attack (LV1, подобрява се), Evasion (LV2), Uncanny Dodge (LV3, подобрява се), Rogue Special Feats (LV10, LV13, LV16 & LV19)

Tips: Промъквания в абсолютна тишина и кражби – това е животът на истинския крадец. Този персонаж е перфектен както за задните редици със своя Sneak Attack, така и за водач на групата със своите безценни умения по обезвреждане на капани и отключване на врати. Крадците имат на разположение най-много skill points – 8 на всяко ниво плюс Int. bonus. Поне 2-3 от тях трябва да слагаме на Disable Trap & Pick Lock. А ако играете в мрежа, ще трябва да се съсредоточите и върху Set Trap. Опитвайте да използвате лък – определено ще ви се удаде повече, отколкото меча.



Класове за комбинация: Monk, Bard

SORCERER

Препоръчителна раса: Human, Half-Elf, halfling

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Charisma, Dexterity, Constitution

Класови способности: Summon Familiar (LV1)

Tips: Някои казват, че маговете са наследници на драконите и най-вероятно това е вярно. Те черпят енергия за магиите си от самите себе си – от своята воля и желание. Точно поради тази причина мястото на мага в играта е на задните редици, откъдето необезпокояван може да омагьосва каквото и както си пожелае. Въпреки че наборът от заклинания не е голям, честотата, с която можете да ги казвате, е доста по-висока от тази на истинския магьосник. Броните са най-големият ви враг – облечен дори и с най-леката, магът пак търпи рестрикции.

Класове за комбинация: Bard, Cleric

WIZARD

Препоръчителна раса: Elf, gnome, human

Тип игра: Singleplayer, multiplayer

Важни показатели: Intelligence, Dexterity, Constitution

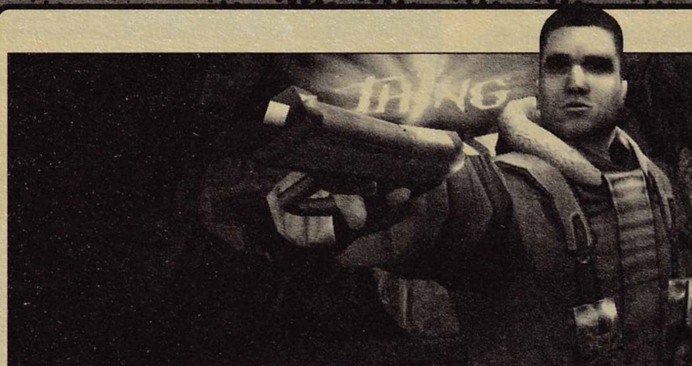
Класови способности: Summon Familiar (LV1), Wizard Bonus Feats (на всеки 5 нива)

Tips: Най-важният предмет за един магьосник е неговата книга със заклинания. Той се зарежда с енергия за магиите си благодарение на дълги тренировки и много опит. Разнообразието от заклинания на магьосника е голямо, но за сметка на това честотата, с която може да ги казва, е доста ограничена. Ако играете магьосник, по-добре не се хвърляйте в битките. Не можете да носите никакви брони и затова най-доброто решение за вас са лъковете.

Класове за комбинация: Bard, Cleric

Орлин Широв

PC Cheats & Tricks



THE THING
Пуснете Regedit
Идете в **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0**. Десен клик, за да създадете нов Strings, и поставете всеки с опции: '1' за Enabled и '0' за disabled.
PlayerInvulnerable - Неограничено здраве/неуязвимост
NPCInvulnerable - Всички приятелски настроени войници са с неограничено здраве
FullWeaponEquip - Получавате всички оръжия
DoInGameLoadSave - Load Game и Save Game опциите ще се появят в менюто
Бележка: Чийтовете се активират, само след като е заредено ново ниво.

ICEWIND DALE 2
Отворете чийт конзолата, използвайки **Icewind Dale configuration** програмата. След това натиснете CTRL + TAB по време на игра, за да отворите конзолата и да напишете кода, който желаете.
ctrlaltdelete: hans() - Телепортира избрания член от отбора на мястото на курсора
ctrlaltdelete: midas() - Дава ви 500 златни монети
ctrlaltdelete: addgold(#) - Дава ви #-броя златни монети
ctrlaltdelete: explorearea() - Отваря цялата карта на дадения район
ctrlaltdelete: setcurrentxp(#) - Опитът на избрания член се повишава с #.
ctrlaltdelete: setchapter(#) - Избирате chapter-а (#). Prologue се води chapter 0. Останалите възможности са Chapter от 1 до 6
ctrlaltdelete: movetoarea(x) - Зарежда региона, чийто номер сте въвели. За номерата на районите погледнете в директория data на CD2.
Пример: ctrlaltdelete:movetoarea("AR6300")
ctrlaltdelete: createitem(x,#) - Създава количеството # от предмет x.
Пример: ctrlaltdelete:createitem("00BOLT01", 10)
ctrlaltdelete: addspell(x) - Селектираният персонаж запомня магията X и я слага в книгата си готова за употреба.
ctrlaltdelete: setglobal(x,Y) - Проверява моментния ви статус
ctrlaltdelete: firstaid() - Дава еликсири и свитъци с магии, но има голям шанс те да са прокълнати
ctrlaltdelete: jeffkdefends() - Призовава чудовище на ваша страна
ctrlaltdelete: jeffkattacks() - Призовава чудовище, което се бие с вас
ctrlaltdelete: enablecheatkeys() - Отключва чийт клавишите по време на игра
Ctrl **+ A** - Пренареждане и контрол над формацията на героите
Ctrl **+ C** - Преиграва интродукцията на главата, която в момента играете
Ctrl **+ S** - Избор на герой
Ctrl **+ F** - Завъртане около оста на избрания герой
Ctrl **+ M** - Дава ви информация за района, в който се намирате
Ctrl **+ J** - Телепортира групата до точката, на която е курсора
Ctrl **+ Y** - Убива избраната единица
Ctrl **+ K** - Убива избраното чудовище или маха герой от групата
Ctrl **+ R** - Лекува напълно избрания герой/NPC/враг
Ctrl **+ U** - 1000 точки опит за цялата група
Ctrl **+ X** - Дава ви информация за моментната ви позиция
Ctrl **+ 1** - Променя бронята ви
Ctrl **+ 2** - Затъмнява екрана
Ctrl **+ 3** - Изсветлява екрана
Ctrl **+ 4** - Дава числото на изрисуваните полигони
Ctrl **+ 6** - Трансформация на избрания персонаж в някой друг от групата - използвайте 6 и 7, за да ги сменяте
Ctrl **+ 9** - Показва здравето на избраните герои

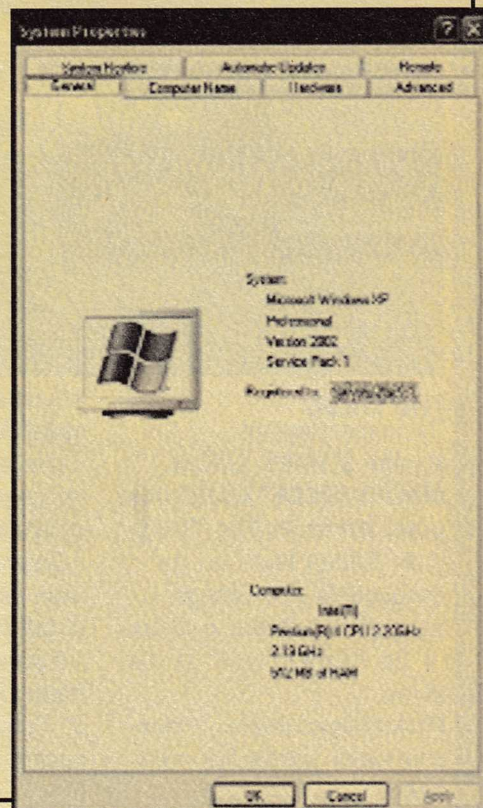


MEDIEVAL TOTAL WAR
.mefoundsomeau. - Всички играчи получават голям запас от злато
.mefoundsomeag. - Всички играчи получават голям запас от сребро
.mefoundsomecu. - Всички играчи получават голям запас от мед
.viagra. - Всички играчи получават голям запас от желязо
.matteosartori. - Открива цялата карта
.deadringer. - Получавате 1,000,000 флорина
.worksundays. - Всички сгради се изграждат за един ход
.badgerbunny. - Всички сгради и единици са открити за строеж
.conan. - Игра с номадско племе или бунтовници.

MIXED NEWS

M$ WINDOWS XP SP1

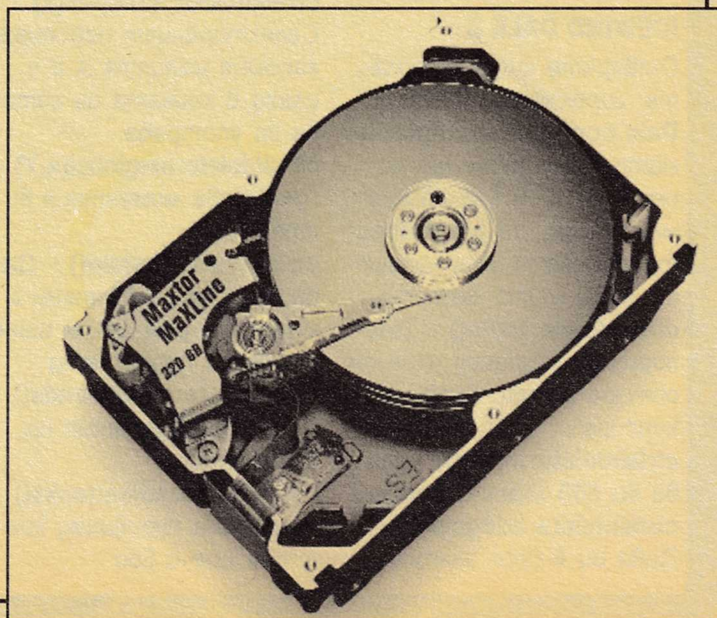
Windows XP Service Pack 1 най-накрая се появи, макар и с няколко дни по-късно от обявеното (има го ей-тук: http://www.microsoft.com/windowsxp/pro/downloads/servicepacks/sp1/default.asp или тук: http://windowsupate.microsoft.com). Ако сте от онези, които имат проблем с регистрационния ключ (защо ли :)), може да проверите дали тук няма нещо полезно — http://www.tweaktown.com/-document.php?dType=guide&dId=350. Но не бързайте да се радвате — тези дни стана известен поредният бъг в WinXP при използване на така наречения Help Center. Благодарение на тази поредна случайна грешка може тихомълком да си замине една завидна част от съдържанието на диска. Момчетата от отдела за продажби на компанията обаче явно хич не са притеснени от непрестанната оплювка по адрес на компанията и смятат, че Microsoft трябва да се пробва и на пазара за евтини PC-та (т.е. в ценовия диапазон $300-400). Новият проект е с името DreamPC и вероятно ще бъде базиран на VIA C3 процесорите. Явно VIA са се навили да шитнат голяма част от така или иначе почти непродаваемите си процесори и Micro-типовете са клъвнали с пълна сила. Макар това да е само слух, някои специалисти вече се съмняват дали подобна идея няма да се превърне в поредното изхвърляне в духа на Xbox. Ясно, че ги е яд задето не им се продава добре конзолата, но най-фрапиращата новина, която се появи преди няколко дни, е свързана с обява за работа на сайта на компанията. Казано накратко — Microsoft искат да си наемат хакер, който да громи злодеите, произвеждащи mod-chip приставки за Xbox (с тяхна помощ се играят пиратските копия). В известието абсолютно недвусмислено се подчертава, че на преден линия ще се класират онези кандидати, които са имали опит в hack-ването на компютърни игри (hack на английски има двусмислено значение, което може да бъде както "пробиване", така и "задълбаване" в смисъл на разработка — бел.ред.).



ХАРДУЕРНИ ПРОБИВИ И НЕ ЧАК ТОЛКОВА ПРОБИВИ

Екип от учени на Hewlett-Packard обяви, че е разработил чип с 64-битова памет, който е толкова малък, че повече от хиляда като него могат да се поберат върху човешки косъм. Като събират 64 бита данни в един квадратен микрон, HP са постигнали плътност, 10 пъти по-голяма от тази на "най-сгъстената" DRAM памет, която се намира на пазара в момента. Чипът се състои от решетка, съставена от кръстосани осем на осем платинени проводници, всеки дебел по 40 нанометра. Във всяко място, където се пресичат проводниците, се намира тънък слой органични молекули. Когато бъде изпратен електрически импулс, молекулите получават заряд и могат да представляват единица или нула в бит информация. Чипът все още не може да намери търговско приложение, но създателите му предричат, че до пет години творението им ще измести другите чипове в приложения като флаш памет за видеокамери. На всичкото отгоре се очаква новият технологичен процес да бъде по-евтин от досегашния. По-близко до белите хора е новината за 320GB-овия ATA диск, обявен от Maxtor — перфектен за рипване на каквото му поиска човек. Очакваната цена на новата фамилия MaXLine е между 300 и 400 долара. Преди да почнете с качването на mp3-ки може да хвърлите обаче един поглед на http://www.heise.de/newsticker/data/anw-08.09.02-000/, където има чудесно и при това доста обективно сравнение между модерните файлови формати за компресиране на звук.

NVidia не остават встрани от новините и обявиха на SIGGRAPH 2002, че компилаторът за новия им графичен програмен език — Cg, ще бъде с отворен код. Той вече е достъпен от www.cgshaders.org и www.developer.nvidia.com. Това значи, че всеки може да изтегли и подобри компилатора, без да се притеснява за авторски права и нарушаване на интелектуална собственост. Силната част на Cg е, че позволява програмиране на Vertex/Pixel Shader-ите на ниво GPU, което отваря врати към необятни хоризонти, пълни с нови извратени визуални ефекти (повече по темата може да прочетете в интервюто с Георги Пеев — бел.ред.).

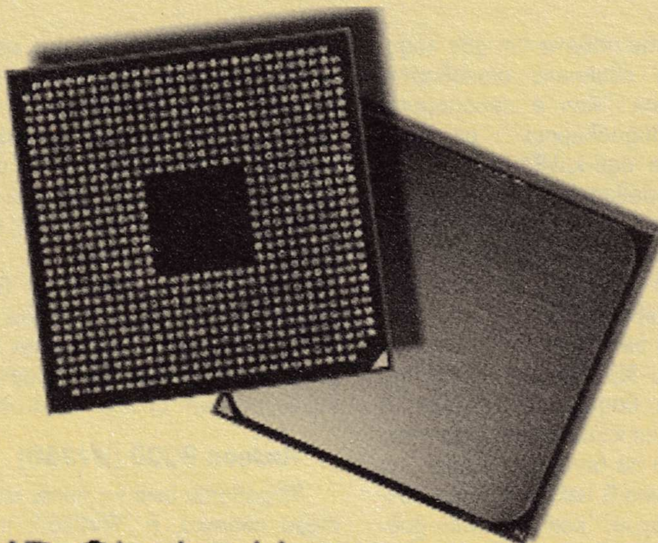


DA USUAL SUSPECTS

На скорошното CeBIT изложение в Шанхай, AMD показаха мостри от новия си процесор K8. Изложени бяха проектираният за сървъри SledgeHammer и CrawlHammer, предназначен за работни станции. Процесорите, част от фамилията Operton, няма да се появят официално на пазара поне до януари следващата година, а тези от K8Athlon поредицата ще бъдат пуснати в продажба през последната четвърт на тази година. VIA Technologies, Silicon Integrated Systems и ALi Corporation (Acer Laboratories) вече са завършили проектирането на поддържащите новите процесори чипсети (това всичко по Digitimes).

На Intel Developers Forum (IDF) самите Intel се похвалиха с намерението си да сместят два Itanium-а в един чип. Представиха гордо и компютър, работещ стабилно на 4,7GHz. Процесорът в машината бил 0,13 микронов, макар че фирмата не е уточнила дали става въпрос за Northwood или за прототипен процесор.

По-интересно в контекста на предстоящото закупуване на игрална конзола — нещо, което е крайно време да направите, момчета — идва новината от News.com, в която се разкриват детайли за още по-предстоящата премиера на PS/3 нейде през все още далечната 2005-та. Оказва се, че развръзката от четиригодишния дизайнерски цикъл по общия Sony-IBM-Toshiba проект с кодово име Cell ще има пряко отношение към геймконзолата. Детайлна информация за Cell все още няма, но се смята, че това ще е супербърз чип, създаден за активна работа в мрежова обстановка каквото и да означава подобна дефиниция.


AMD SledgeHammer processor

ИМА И ТАКИВА ЛИНКОВЕ...

Ако ви касае живо кое се играе най-много онлайн тия дни, проверете статистиката на http://www.gamespy.com/stats/

Babelfish се води за най-добрата преводачка в мрежата, но както разбираме от експеримента, публикуван на http://www.zompist.com/spoke.html, това е по-скоро рекламен лозунг. В крайна сметка са малко хората с познания по повече от два от езиците, които Babelfish предлага, и заблудата се шири с пълна сила. Трябва да имаш време за подобни изследвания, наистина — някои са вманиачени, това го разбирам.

Този спор вече ми е странно-смешен: Star Wars срещу Star Trek. Ако питате мен — и двата филма за отвратителни, ала феновете на StarWars явно са по-многобройни след като са успели да съберат на адрес http://www.gilchrist-.cwc.net/starwars/swjokes/swvst.html над 100 причини в подкрепа на любимите си серии.

Македония дали е българска или не хич не бих могъл да кажа, но по-порнографски език от този техния категорично няма. Хороскоп, некролози и вицове на македонски. И внимавайте да не цвилите силно, че ще се уплашат хората тук: int.utrinskivesnik.com.mk и тук: www.ajvar. com.

ATI: завръщането, nVidia: предизвикателството

Войната продължава....nothin' more to say

В последните повече от две години бяхме свикнали отговорът на въпроса "Коя е неоспоримо най-бързата видеокарта?" да идва бързо с "nVidia еди-какво-си". ATI се опитваха да превземат върха няколко пъти (Rage MAXX, Radeon 8500), но винаги след появата на тези "унищожители на nVidia" ответният удар не закъсняваше. Дори в най-добрите моменти за ATI (като изключим времето преди 3D-ускорителите, когато те бяха водещи в бранша, а nVidia въобще не съществуваха) техните продукти са били най-много "по изключение, само в няколко игри, почти толкова бързи" колкото най-доброто от nVidia.

В динамичния пазар на видеоускорителите не би трябвало задълго да се запазва статуквото. Учудващо (и похвално) е колко дълго време nVidia се задържаха на върха. На тази височина обаче явно не достига кислород, защото лидерът започна систематично да погазва основния си принцип (и причина за успех): "Нов продукт на всеки шест месеца". Вместо това nVidia преминаха в режим "Нов продукт всяка година плюс леко увеличаване на тактовите честоти по средата". Geforce256 DDR, Geforce2 Ultra, Geforce3 Titanium, дори очакваният тази есен NV28 — GF4Ti плюс AGP8x отново са старият продукт с несъществени изменения. Естествено, този подход е далеч по-икономичен, по-изгоден и по-лесен за компанията, а когато няма реални заплахи от другите производители, няма и причини да се старае повече.

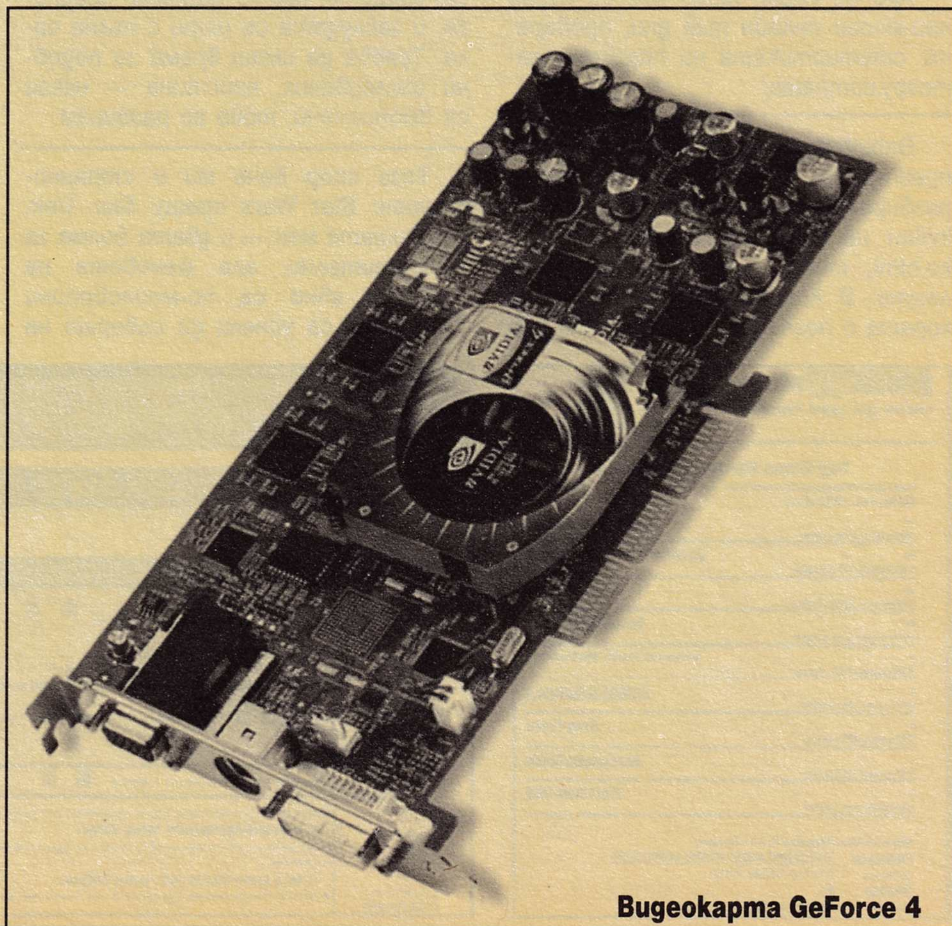
Големите обещания на Matrox за Parhellia и 3DLabs за P10 не се оправдаха (Parhellia, въпреки цената от над 350$, дори не изпреварва GF4Ti4200 за 180$; P10 на 3DLabs засега не се предвижда да се появи във видеокарти за обикновените потребители и се предлага само в WildCat серията — от 750$ нагоре — за 3D работни станции).

Дотук никакви пробелми за nVidia, те спокойно ще ни пуснат тази есен предните псевдо нови продукти (NV18/GF4MX с AGP8x и NV28/GF4Ti с AGP8x) и чак в началото на следващата година масово ще извадят на пазара продукт от следващо поколение (NV30). ATI обаче се възползваха от това преместване (на NV30 с около 6 месеца) и пуснаха своя "продукт от следващо поколение" сега. Това е новото ядро R300, наследник на R200 (Radeon 8500).

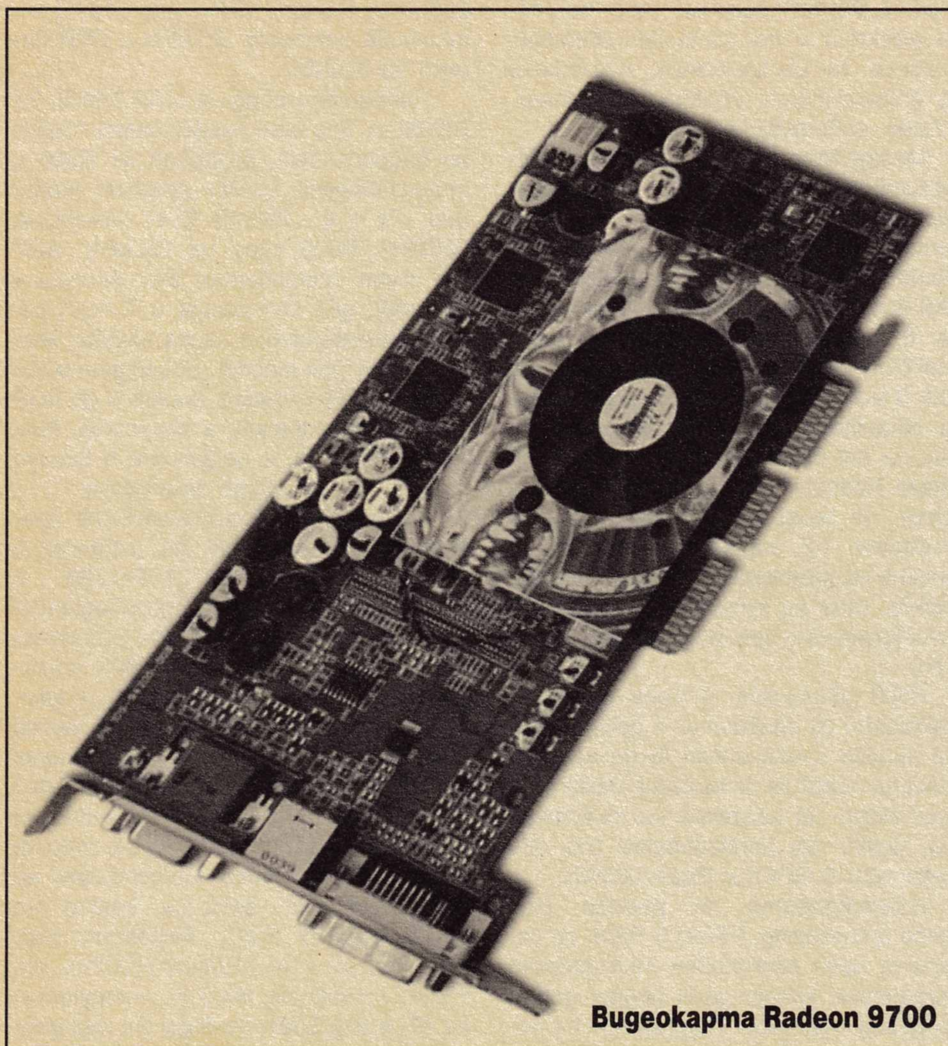
Преди да се заемем с върховите постижения в бранша, нека първо видим какво ново предлагат ATI за хората с по-ограничен бюджет (т.е. какво пускат срещу Geforce4MX).

Radeon 9000 (RV250)

Кодовото име на чипа, използван в тези платки, е "RV250", т.е. V-alue (олекотен) продукт, позициониран по възможности между R200 и R300. RV250 доста повече прилича на R200 отколкото на R300, което никак не е странно, имайки предвид, че спада към ниския клас. В RV250 се запазват HyperZ-II модулът за оптимизиране на достъпа до паметта, не особено бързият SuperSampling алгоритъм за изглаждане на ръбовете (anti-aliasing), anisotropic филтърът на Radeon 8500 и многомониторната поддръжка HydraVision. Голямото предимство пред GF4MX (които поддържат максимум DirectX7 T&L) са също така заимстваните от R200 Vertex Shader 1.1 и PixelShader 1.4 предоставящи пълна DirectX8.1 поддръжка. Разбира се, по RV250 е поработено допълнително с цел оптимизиране на вътрешните кешове и структурата на чипа. От по-големия брат R300 е взета усъвършенстваната система за подготовка на триъгълниците (triangles), която е двойно по-бърза от тази в Geforce4 Titanium. Освен това R300 е "помогнал" и с FULLSTREAM технологията в PixelShader блока, която позволява изпълнението на DX8-PixelShader програми не само върху графика в игри, а и върху видеопото-



Видеокарта GeForce 4


Видеокарта Radeon 9700

ци (т.е. DivX, QuickTime и каквото друго използваме). FULLSTREAM би трябвало да премахва дефектите, следствие от компресията (например, когато област от филма се разваля във формата на разноцветни квадратчета), както и да даде възможност за пускането на различни филтри и ефекти в реално време. Засега пречка е липсата на софтуерна поддръжка освен в специална версия на RealPlayer.

Конвейерите за пиксели са четири (както в R200 и GF4Ti), но с цел да намалят цената от всеки конвейер, ATI са премахнали единия от двата модула за обработка на текстури. RV250 използва 64MB или 128MB DDR памет през 128-битова шина. RV250 е и първият чип, поддържащ AGP8x интерфейс. В действителност SiS Xabre бе обявен отдавна и също поддържа AGP8x, но все още не е значително разпространен.

Ефективността на RV250 е малко по-голяма от тази на Geforce4MX460 и значително по-малка от тази на Geforce4Ti4200.

Множество производители (вкл. самите ATI) предлагат платки, базирани на RV250. Моделът Radeon 9000 (110$) работи на 250MHz с 200MHz DDR памет, а моделът Radeon 9000 Pro (130$) — на 270MHz с 275MHz DDR памет.

Както Radeon 9000/Pro са първите платки в ниския клас с поддръжка на DX8, така и Radeon 9000 Mobility ще е първият чип с DX8 за преносими компютри. Очаква се той да работи на същите честоти както не-Pro Radeon9000, ще ползва по-малко захранващо напрежение, а в добавка ще има и PowerPlay технология за пестене на енергия (изключване на някои модули и работа на по-ниска честота, когато приложението не изисква графична мощ). Вероятно ще се появят и модели с 16M, 32M и 64M DDR памет, вградена в корпуса.

Не изглежда много вероятно, но е възможно ATI да пуснат чипсет Radeon 9000 IGP, който отново би бил първи: първият чипсет с вградено DX8-съвместимо видео. Засега продажбите на Radeon 7500 IGP чипсетът не са кой знае какви и не е ясно доколко самите ATI се стремят към сегмента на чипсетовете.

Radeon 9500 (RV300?)

ATI все още не са обявили този свой модел (вероятно ще се появи около края на третото/началото на четвъртото тримесечие). Според слуховете това ще е орязана версия на R300. Платките с Radeon 9500 ще се продават между 200$ и 250$ и ще бъдат конкурентите на GF4Ti4200. Разликите спрямо R300 се очаква да бъдат наполовина намален брой конвейери (4 вместо 8) и наполовина намалена шина за достъп до паметта (128-битова вместо 256-битова). Точно това са двата основни фактора, определящи производителността. Всички останали нововъведения на R300 остават и в Radeon 9500 (вкл. DX9). Тактовата честота на Radeon 9500 все още не е обявена, но производителността му би трябвало да бъде около половината от тази на "истинските" R300, т.е. достатъчно конкурентноспособна спрямо GF4Ti-4200.

Radeon 9700 (R300)

Новият шампион в 3D-обработката се появи. Най-накрая ATI успяха да завоюват този връх без уговорки (като "Ние сме най-бързи, ама само ако играете Bugs Bunny 3D в режим 1150x870 с включена функция SPEED-FOR-ATI-ONLY"). Не се очаква и продукт на nVidia, който да подобри този рекорд в близките 4-5 месеца (въпреки че оттам да изтичат слухове, че макар новият Radeon да чупи крака и ръце, nVidia смятат да защитят честта си към края на годината — бел.ред.)

R300 се състои от стабилното количество 110 милиона транзистори (много повече от GF4Ti или дори Pentium4). Това, че излиза много порано от сравнимия продукт на nVidia (NV30), се дължи на технологията на производство. Докато nVidia чакат навлизането на 0.13um, то ATI използват каквото има налично в момента — 0.15um. И двата гиганта използват едни и същи фабрики — тайванските TSMC. Поради по-старния технологичен процес чипът на ATI отделя доста топлина и консумира значително количество енергия — не си и помисляйте за Mobile Radeon 9700 или за хубава и тиха Radeon 9700 платка само с радиатор и без вентилатор. Толкова много, че според спецификациите AGP слотът (версия 3.0 за 8x) не може да я предостави. Ето защо Radeon 9700 има нужда да му подадете допълнителни +5V/+12V от кабела за захранване на флопито (конекторът е същият и няма да има проблеми в това отношение). Това са и единствените значителни недостатъци на R300 — няма възможност да

работи без вентилатор и има нужда от допълнителен захранващ кабел — трябва допълнително да се погрижите да бъде пъхнат, възможно е да се оплете с други кабели в компютъра (особено много се пречкат лентовите кабели на флопито и IDE-устройствата) и според някои хора влошава циркулацията на въздушните потоци в кутията.

Ако трябва да съм честен, малко съм недоволен, задето ATI не предлага Radeon 9700 за AGP Pro слот (който осигурява достатъчно енергия), дано някои от другите производители направят такива платки. В тази връзка нека Ви припомня, че досега, който е сложил допълнителен конектор за захранване на видеоплатките си, не е прокопсал. VooDoo5 5500, макар и донякъде популярен продукт, беше една от причините за фалирането на 3dfx. Да не говорим за V5 6000, което, ако се беше появило, щеше да използва 220V външно захранване...

Дотук с черногледството. Сега нека видим, след като през AGP Pro или през флопи-конектор захраним гладника R300, какви нови картинки може да ни покаже той. Както и при RV250 — използва се AGP8x (естествено, обратносъвместим с по-старите AGP4x дъна) интерфейс, поддържа се FULLSTREAM технологията в PixelShader модулите, има вграден TV-Out encoder и възможност за изход към два монитора, удвоена производителност на triangle-блока.

Подобренията са значителни: шината за достъп до паметта е удвоена на 256-бита — четири канала по 64-бита всеки (ако GF4Ti има 10GB/s пропускателен капацитет с даден тип памет, то R300 ще има 20GB/s при същия тип). Освен това модулът за оптимизация на достъпа е подобреният HyperZ-III. R300 може да работи със 128MB или 256MB DDR памет. Засега ATI не са обявили поддръжка на DDR-II (каквато се очаква в NV30).

R300 има четири VertexShader блока, за разлика от досегашните два в GF4Ti, Radeon8500 и 9000. И така стигнахме до основното нововъведение в R300 — пълната поддръжка на DirectX 9.0. Тя включва VertexShader 2.0 и PixelShader2.0, множество допълнителни възможности (Displacement Mapping, Adaptive Tesselation, и т.н.), обработка с използване на 128-битови числа с плаваща запетая, 10-битова скала за всеки цвят. При досегашния 32-bit True Color всеки от трите основни цвята се представя с най-много 8-бита. Всичко това ще доведе до по-сложни Shader-програми (т.е. по-добри ефекти) и по-истински цветове, особено за изображения, подложени на допълнителна обработка (затъмняване, осветяване и т.н.).

Между Microsoft и ATI има разбирателство и Radeon 9700 е поредният продукт, който е "първи в поддръжката на DirectX ?.? измежду..." (Radeon8500 — DX8, Radeon9000 — DX8 в ниския клас, в мобилните чипове, в чипсетите евентуално, Radeon9700 — DX9). Тази поддръжка на DX9 в момента не носи никакви облаги, защото самият DirectX9 още не е излязъл от бета стадий, но който си вземе Radeon9700, може да бъде сигурен, че няма да се появи игра в близките 1-2 години, която да не тръгне на компютъра му (разбира се, очаква, щом си купува 9700, да има и по-съвременен процесор, нещо около 2GHz...).

R300 увеличава и броя пикселни конвейери (в сравнение с досегашните чипове с най-много 4) до невероятните осем! За съжаление само с по един модул за налагане на текстури към всеки от конвейерите (по две текстури в GF4Ti и Radeon8500).

Изглаждането на ръбове (full scene anti-aliasing, FSAA) в R300 се извършва чрез ефективен multisampling алгоритъм, който дава доста добра производителност. Поддържат се режими 2x, 4x и 6x (най-доброто, което предлага GF4Ti, е 4xS). Освен това anisotropic филтърът е подобрен така, че освен много добрите визуални резултати, които дава, не забавя твърде много обработката.

Както и предишните продукти на ATI (вкл. Radeon 9000) — в R300 е запазен модулът за хардуерно DVD/MPEG2 декодиране, като към него са добавени и някои от функциите на Rage Theater чипа. С други думи, очакваме All-in-Wonder Radeon 9700 и да не забравяме FULLSTREAM технологията за обработка на видеопотоци в мощните PixelShader 2.0 модули.

Въпреки обещанията на ATI за съвместимост на драйверите между отделните фамилии посредством Unified Driver Architecture (UDA), R300 използва напълно нови и различни драйвери. Поредното обещание е, че чиповете след него ВЕЧЕ ще бъдат UDA (както всички nVidia продукти от RivaTNT до Geforce4Ti). Времето ще покаже, но поне засега тези обещания звучат като: "От УТРЕ спирам цигарите, наистина".

Предлагат се два варианта платки, базирани на R300 — Radeon 9700 (350$) с тактова честота около 300MHz и DDR памет също на около 300MHz. Radeon 9700 Pro (400$) — тактова честота 325MHz и DDR памет на 310MHz.

Интересен модел е и ATI FireGL X1 (600$) — все още неофициално обявена видеоплатка, базирана на R300 и предназначена за 3D работни станции. Тя е с 256MB DDR памет на 325MHz, R300 ядро на 350MHz, AGP Pro слот (съответно без флопи-конектор), два DVI-изхода и TV-Out изход, нестандартна задна планка, която заема две места. Последното ще рече, че PCI слотът, който е до AGP Pro, остава празен, а планката, която го покрива, е надупчена и всичко това с цел по-добро охлаждане.

С Radeon9700Pro получавате предостатъчно мощ, за да играете в 1600x1200 или в 1024x768 с 4xFSAA/16x Anisotropic. Производителността на Radeon 9700 Pro в повечето случаи е с между 20% и 60% по-голяма от тази на GF4Ti4600. Рядко, понякога когато се работи в много ниската разделителна способност 800x600, скоростта им е равна. Ако се работи в голяма разделителна способност (1600x1200) и се пуснат всички подобряващи качеството на изображението функции както на GF4Ti4600 (4x FSAA, Anisotropic middle), така и на Radeon9700Pro (4x FSAA, Anisotropic max) — продуктът на ATI е над 300% по-бърз от най-добрия Geforce4 Ti. И всичко това в днешните OpenGL, DX7 и DX8 игри, бъдещите DX9 засега са запазена територия само за Radeon9700.

Radeon9700 показва пълната си мощ, само ако е подкрепен от подходящ процесор. Ако решите да го измъчвате с нещо по-слабо от 1GHz-1.2GHz, по-добре си вземете GF4Ti4600 — в тези случаи той е по-бърз.

В бъдеще

С риск да разочаровам някои фенове на ATI — според наличната засега информация за 0.13um NV30, когато nVidia най-накрая го пуснат, той ще достигне и ще задмине осезаемо сегашния ATI-лидер... ATI все пак имат значителен резерв, дори в сегашното 0.15um R300 ядро — има случаи, когато Radeon9700Pro работи стабилно на 400MHz! Естествено, ATI ще представят 0.13um чип — R350, но той не се очаква преди втората половина на следващата година (когато според сегашната доктрина на nVidia трябва да се оглеждаме за NV30 Ultra и NV30 MX). Дали двата модела ще се засекат във времето, тепърва следва да разберем.

Стоян Спахиев

Sports Interactive – голямата футболна мечта

Футболните симулатори изглеждат скучни за повечето геймъри, свикнали на бързите действия в популярните екшън игри. Дори и педантично последователните игри обаче носят дебели пачки, както показва историята на Sports Interactive

www.sigames.com

Компанията Sports Interactive има само една игра. Тази игра обаче ги направи едни от най-успешните разработчици на 90-те години, успявайки да счупи рекордите по продажби в редица европейски държави (най-вече в родната Великобритания). Ако още не сте досетили, става въпрос за Championship Manager — най-добрата и известна икономическата футболна симулация.

Странното ограничение до едно единствено заглавие изглежда на пръв поглед необяснимо. Случвало се е една фирма да се специализира в жанр, но да работи по една игра?! Ако сте виждали поне една от CM-сериите, тогава може би знаете причината — създаването на качествен футболен мениджър симулатор означава преди всичко събиране, оценяване и изработване на огромен списък с детайлни данни за футболисти. На пръв поглед това изглежда лесно, дори елементарно. Лесните неща обаче са най-трудни и не трябва да пропускаме физическия обем на работата — хиляди имена, десетки показатели, които постоянно трябва да бъдат обновявани, променяни и подобрявани. Ясно е тогава къде отива времето на двамата братя Колиър между две версии на CM — в кълване на статистика, така да се каже.

Първият Championship Manager вижда бял свят през 1992 година. Неговата поява е предшествана от близо десетгодишно ръчкане на Оливър и Пол Колиър в областта на икономическите футболни симулатори. В началото на 80-те години все още подрастващите малчугани се сдобиват с първия си компютър — небезизвестната конзола BBC, последвана от другата популярна на британския пазар Amstrad, заместена от своя страна от Amiga. Футболните емоции и за двамата юноши са в разгара си след световните първенства от 1978 и 1982 година (според възрастта им). Най-любимите им игри на тогавашните телевизионни приставки били именно футболните симулатори. Можете да си представите за какви елементарни игри е ставало въпрос, но както практиката учи, важното е да ти доставя удоволствие, а не да те зашеметява с техническо съвършенство и скука. В онези години интересът към компютрите е вървял ръка за ръка с програмиране и така Оливър и Пол започват да вкарват малки подобрения по любимите си игри. Скоро създават своя собствена разработка, чиято първоначална цел е публикуването на кода в някое от компютърните списания. Това никога не става, но въпреки това създадената от тях игра среща добър отклик сред приятелите им, които го окуражават да продължат заниманието си (ето за какво са приятелите — да те ритат, за да не се отпускаш).

През 1991 година братята Колиър започват да търсят контакт с издателски къщи, за да публикуват официално своята игра. Все още тя няма име и е с неясно бъдеще. Неясно, тъй като тогавашният проекто-CM не се различавал от днешния си наследник, а именно — бил с ужасяваща графика и дизайн. Единствено Eidos (тогава известни като Domark) проявили някаква форма на интерес, но и те поставили условието, че трябва доста да се поработи върху играта, преди да бъде публикувана.

Eidos всъщност без да искат успяват да хванат златна кокошка и през 1992 година издават първия CM. Реакциите от страна на геймърските издания били по-скоро критични, тъй като несъвършенствата били повече от преимуществата. В следващите две години обаче, с появата на пачове и изненадващото възникване на голяма група от фанатични фенове CM започва да се радва на одобрение сред геймърските маси.

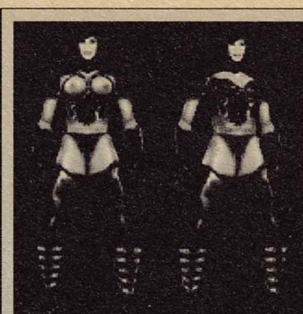
Може би е нужно да се направи едно разяснение какво представляват феновете на подобна игра. На пръв поглед липсват предпоставките за масова пристрастеност — както стана въпрос, графиката е повече от посредствена (дори и в актуалната версия), а звуковите ефекти се изчерпват до откъслечни клипчета без ясна обща визия. Смисълът на игра обаче, седенето с часове пред монитора и мъдрене на правилната тактика, уместната селекция и въобще заниманието в интерактивен вид с най-популярната игра — футбола, правят CM неустоим дразнител за всеки истински запалянко.

Ако в първия CM се играе единствено с английски отбори, то в последния CM3 01/02 на играча са на разположение всички големи европейски първенства плюс техните долни дивизии, плюс Шампионска лига и европейски турнири, плюс световни и европейски първенства, плюс...

И още нещо — в началото на лятото стана ясно, че Sports Interactive възнамеряват да разширят позициите си на пазара, като в момента разработват хокеен симулатор, кръстен Eastside Hokey Manager: Franchise Edition. Май не ми остава нищо друго, освен да се влюбя в хокея, а вие?

Александър Бойчев





Пуританите да не извръщат глава - еротиката е просто интерактивна форма на забавление

Мръсни мисли във виртуалните светове

Какво ще кажете за все по-триизмерните полигонни вторични полови белези на Лара Крофт? Ако и проститутките в Grand Theft Auto 3 не са ви направили впечатление, то със сигурност сте пропуснали случващото се през изминалите месеци — може би сте били на море с реална красавица? Шегата настрана, но със сигурност можем да говорим за отчетливо ясна и изкристализирала като пубертетски мъх над горната устна тенденция за вкарване на "горещи страсти" в компютърните игри. Вчера Лари, днес Лара, утре секс наръчник за начинаещи?

Връзката между мръсните помисли и компютърните игри съществува още от

зората на геймърската индустрия

Още помня дните на Правец 8С и 8-битовия стрип покер. Същевременно всяко по-агресивно съдържание или всеки опит за нарушаване на общоприетите морални норми е задушаван в зародиш. Причината е банална — видеозабавленията имат за свой основен потребител деца и подрастващи, като законът определя всяка връзка между съдържание за "възрастни" и деца за чиста проба разврат. Днес, няколко десетилетия след периода на бейби бума (това е термин, с който се определят 60-те и 70-те години, когато в Западна Европа и САЩ се наблюдава небивал прираст на населението вследствие на нарастващото общо благоденствие), можем да говорим за първите по-сериозни предпоставки за появата на малко повече "пипер" в игрите. Причината и тук е банална — вчерашните добре пазени деца днес са големи батковци и/или татковци, които нямат нищо против за малко интерактивно разнообразие.

Дълги години развитието на подобен жанр е спирано не само от закона, но и от полигона, ако позволите леката езикова задявка — в графично отношение едновременните бараки не могат да се сравняват с днешните мегапикселни чудовища, способни да рендерират в реално време фигури, които преди няколко години са били само по силите на графичните станции Silicon Graphics. Игрите с еротична тематика обаче се нуждаят от нещо повече от визия. С риск да прозвучи изтъркано, това е именно добрата идея и хитрите решения на сценариста (и геймплеят се прави от сценаристи, драги, и геймплеят). Третата основна съставка е чувството за хумор. Защото, съгласете се, в противен случай бихме били свидетели на нещо друго и съвсем различно, което е много повече продукт на класическата порно индустрия, изживяваща пореден бурен разцвет благодарение на новите технологии, отколкото на устремената към бъдещето геймърска индустрия (тя всъщност би станала поне два пъти по-доходна, ако се обедини с порното — бел. ред.).

Компютърните игри стават все по-популярни, защото, подобно на другите сфери на масова култура, те създават образи за подражание, идоли и герои. Идолът има това особено предимство, че се настанява удобно в съзнанието ти и подхранва жаждата ти за прогрес, кара те да се стремиш към определена цел. Не знам дали е правено проучване за силата и влиянието на компютърните идоли, но съм убеден, че

Лара Крофт разбива в земята

конкурентните си герои Дюк или Макс Пейн например по сила на привличане сред феновете. Винаги си спомням с възторг една реклама от есента на 1997 година, малко преди появата на втория Tomb Raider — стая на тийнейджър, облепена с плакати, снимки и разпечатки от скрийншоти на Нея, на Лара. В центъра на стаята сред трийсетина свещи седи той, подгънал колене и хванал от отчаяние главата си с ръце. Коментарът по снимка: "Committed for life" (Отдал се до живот). Има ли нужда от коментар?

Всички искаме повече забавление от игрите, което автоматично включва в кръга от интереси и понятието, дефинирано за средния човек като "мацки" (точно в момента се чувствам осреднен). В живота ни почти всичко се свежда до комуникация между половете. Тъй като игри се играят от 80 процента мъжкополови (чакам писмата на засегнати дами), съвсем естествено за нас възникв а и проблемът за комуникация с другия пол. Игрите, както и всичко друго виртуално, създават илюзия поне за половин час, че най-яката жена е твоя, пич! (в действителността поради чисто статистически причини това е невъзможно — все пак Тя е една, а желаещите я сме ти, аз, той и другите).

Факт е, че чисто еротични игри почти няма. Разнообразието се свежда до няколко разновидности на порно тетрис или порно покер, където трябва да си много сръчен и търпелив, за да видиш обекта на желанието си без дрехи. Далеч по-популярни са т.нар.

nude patches

Това са пачове, които услужливо "събличат" женските персонажи. Стартът отново беше даден от Кака Лара, която бе "разкрита" от свои фенове. В началото резултатът беше сумнително естетичен поради триъгълната полигоналност на нейните прелести. Но както е известно, с всяка следваща част Лара Крофт наддава точно там, където трябва, и белезите на зрелостта ѝ стават все по-очевадни. Като пряко следствие — пачовете също дават повече повод за радост.

Кравешки възторг причиниха и нюд пачовете за The Sims. Голи симки (близостта на звучене до самки е случайна) се разхождат редом с голи симове и хвърлят похотливи погледи. На адрес www.adultgamereviews.com всеки може да си свали "голи" пачо-

Nude Patches, Skins and Mods downloads. The Sims, Tombraider, Quake, Drakan, W...

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://www.adultgamereviews.com/nudepatches.shtml

Naked Skins.co

Sex Games | Interactive Erotica | **Nude Skins**

Download WinZip to extract the zip files.



AGR's Nude Sims Page!

The Nude Sims Page
works with Hot Date and Vacation!

Tap into that voyeurism fetish like never before with these nude patches that apply nude skins of all variety to your sims, often accomodating every body shape and skin color. Most of the skins are female but there are now some males too. This phenomenal game is now even more interesting and diverse. Your sims now get naked when they jump into the pool or the hot tub, forgoing their bathing suits entirely. These skins also allow you to choose nudist sims (when you are creating your sims) who will be natural all the time. ***View AGR's*** *Lez Sims Animations!!*

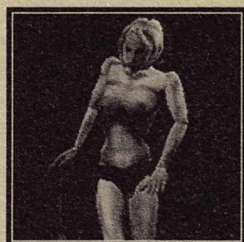


Naked Tav from Jedi Knight 2: Outcast
Make those admittedly dull multiplayer sessions come alive with nudity! After all what fun is a light saber battle when you're wearing clothes? It looks as though one of poor Tav's breasts was punctured and lost a little air but other than that it's a nice skin. Enjoy the varied screens.

Download



Nude (topless) Prostitutes in Grand Theft Auto 3
Want your street whores to add "indecent exposure" to the list of crimes committed in GTA3? Well now's your chance to see bare-breasted prostitutes roaming the busy city streets in this awesome game.



More screenshots here

Nude skins for Morrowind
Here are some OK looking skins for various females in the popular new RPG, Morrowind. The Russian website that hosts these skins is excruciatingly slow on any speed connection, I would suggest trying to download it during off-peak hours. Oh and don't pay any attention to the "hardcore" mod, it's just a difficulty mod. Those silly Russians.

Download here



Topless Britney Spears for Britney's Dance Beat
Yes, jail-bait graduate Britney finally bares her chest like you knew (and hoped) she always wanted to. Fathers from around the world now have justification for playing their daughter's copy of the game after hours. Hell, single men now have reason to order the game online where noone can see them. In fact.... I have to go do some online shopping....

Download

ве за голямо количество актуални заглавия — да започнем с Grand Theft Auto 3, преминем през Jedi Knight 2 и Soldier of Fotune и стигнем до Morrowind. И това не е всичко. Публичните признания на порно кралицата Ейша Карера, че обожава да се ... да се надстрелва в Unreal Tournament беше повод неин почитател да създаде скин с лика ѝ. На практика можете да осъществите в действителност повика "Да влезем в битка голи с нож в ръка"...

Игрите за мъжко забавление се развиват и в друга посока. Наред с класическите куестове а ла Лари преди години се разпространяваха и пиперливи игри по сръчност. Чрез правилното движение на мишката играчът можеше да повиши

сексуалната си култура

като напипа правилните ерогенни зони. Единственото озадачаващо в случая беше, че успех се постигаше, само ако спазваш определена последователност — първо глезена, после по крака нагоре и т.н. Тези посредствени продукти обаче трудно могат да бъдат наречени игри. Тяхната природа беше откровено порнографска и не можеха да се похвалят с художествени качества. В съвсем друга посока ни водеше Лари Лофър. Неговият създател Ал Лоу се превърна в едно от най-популярните имена на геймърската сцена благодарение на героя си, имащ запаси от тестостерон в чорапите си. Именно парещият хумор и сарказмът направиха Лари любимец на феновете. Обектите на неговото желание бяха пародийни образи на нимфоманки, които си Го търсят, но изглеждат толкова невинни.

Еротичният подтекст във видеоигрите е факт и разработчиците определено наблягат на този малък допълнителен детайл. Появата на подобен род съдържание не може обаче да се оцени еднозначно. Основният проблем е липсата на разнообразие. Практически отсъстват повече жанрови представители, закачливи куестове или просто добре направена изцяло секси игра. И не на последно място — границата между откровена порнография и истински забавни и щури "подобрения" е изключително тънка. Нейното прекрачване е откровена проява на лош вкус, какъвто за съжаление доста от дизайнерите на такъв вид идеи притежават. А иначе — очаквам с нетърпение следващия Tomb Raider. Вече знаете защо.

Александър Бойчев

Развитието на графичния пазар през погледа на...

Чувството, което изпитвам, когато след години срещна стари познати, поели по своя път в живота, може да се определи единствено като странно. Но учудването, кое то ме връхлетя след срещата ми с Георги Пеев – един от най-добрите български информатици, които познавам, е малко повече от просто изненада. Когато преди години адашът ми продължи да превзема уверно върхове в най-елитния технологически университет в света – MIT.edu (Масачузетски технологичен институт), почти изгубих всякаква връзка с него. Няколко дни преди да се проведе това интервю обаче по напълно случайно стечение на обстоятелствата успях да го засека по време на престоя му в София. Без да очаквам, уговорката ни за неангажираща среща прерастна в една от най-интересните неделни вечери, които съм имал наскоро. Оказа е, че Пеев е изкарал няколко месеца като дизайнер на чипове не другаде, а именно в nVidia и след разговора, в който ми разясни всичко, което бих искал да знам за развитието на графичната индустрия, не можах да се сдържа да не го поканя за едно интервю в PC Mania. Разбира се, всичко по-долу е само част от темите, по които говорихме, но въпреки това искам да му благодаря от свое и от името на читателите на списанието, че намери време да ми отговори няколкото може би малко досадни, но твърде актуални за геймобществото въпроси.

Коя е графичната платформа на бъдещето – Windows, Linux, или... ? Като цяло има ли шанс в битката между тези две операционни системи на фронта на графичните приложения?

От гледна точка на дизайнерите на графични чипове платформата няма особено значение. Разбира се, налага се да се пишат отделни драйвери за различните операционни системи, което е доста неприятно. Фактът, че една графична карта работи два пъти по-бавно под Linux означава или че драйверът за този ОС не е написан добре, или че приложенията под Linux не се възползват от възможностите на графичната карта.

Всъщност трудно ли е да се програмира графичен чип от гледна точка на геймдизайнерите?

Най-новите графични чипове (gpu-та) са програмируеми на две места. Първото е още в началото на изграждането на изображението, където се смятат координатите на точките, определящи върховете на триъгълниците, от които е изграден всеки 3D обект, както и осветеността им. GPU-тата имат отделни процесори, които могат да се програмират от графичния дизайнер, така че да смятат комбинацията координати/осветяване както намерят за добре. Ефектите могат да варират от comix-стил на резултатната картина до реалистична сцена. Един известен пример е просто квадратно поле, върху което е симулиран ефект на вълни с помощта на vertex програмиране. Другото място е в края на процеса — на ниво пиксел. Там например се контролира смесването на текстурите и декорите.

Носят се слухове, че Windows.net щял да бъде 3D. Какво ще рече това?

В момента графичните карти имат два режима — 2D и 3D. Когато работиш с Windows картата, е режим 2D, а когато пуснеш приложение, което визуализаира 3D обекти (игра например), то превключва картата в режим 3D. Двата режима са доста различни от гледна точка на стъпките, през които минава изображението преди да бъде визуализирано на екрана. Говори се, че новият Windows изобщо няма да си прави труда да използва 2D режима, което означава, че прозорците ще са геометрични обекти, облепени с текстури. Ако това наистина се случи, очаквайте яки ефекти като въртящи и нагъващи се прозорци и като цяло коренно различно напълно мултимедийно усещане.

Дали да очакваме тогава и някакви генерални промени в самата индустрия като raytraycing, реализиран хардуерно във видеокарта?

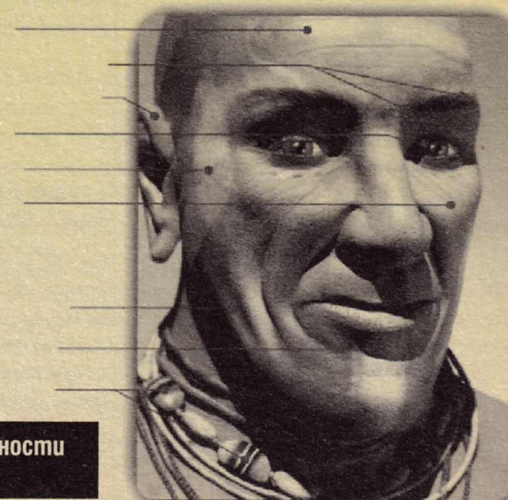
Надали. Много от хората в бранша смятат Raytracing-a за нещо твърде добро, но има редица технически причини, поради които тази технологията за реалистично визуализиране на сцените не е подходяща за приложенията, чиито нужди графичните карти се целят да задоволяват. Не че не можем да го направим достатъчно бърз за прости обекти като сфери и цилиндри, които са с относително малък брой елементи (лица), но опитаме ли се да увеличим броя на примитивите (при видеокартите всичко се разбива на триъгълници и то много), raytraycing-ът ще се справя зле. Друг подобен проблем е, че геометрията на обектите се изменя с всеки кадър — именно новите vertex системи, които са мощно и все по-често използвано средство за променяне на осветяването, изкривяват и самата геометрия на обектите.

Би ли могъл да предвидиш кога ще се появи 3D графика по мобилните устройства?

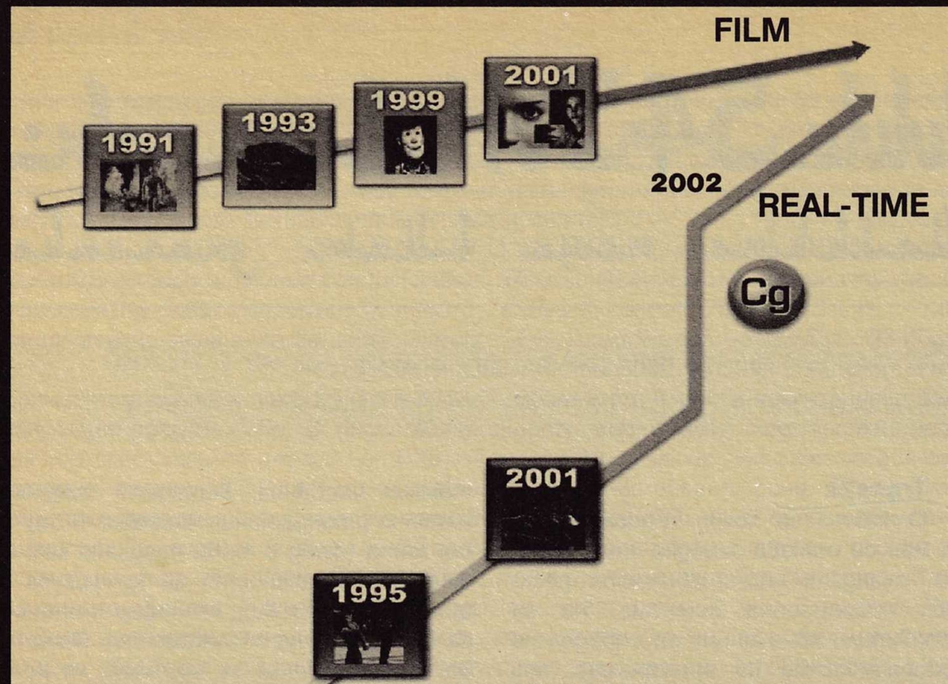
Когато търсенето стане достатъчно голямо.

Може ли да се смята, че в близко бъдеще PC-тата ще имат официално по 2 CPU-та – графично и изчислително?

Те и в момента са си реално погледнато с две — CPU и GPU, нищо че второто невинаги е на дънната платка. А доста красноречив е и броят на транзисторите в nv25 — около 120 милиона, което е приблизително два



Демонстрация на новите възможности на cg-програмирани shader-и



Развитие на графичните карти в сравнение с комерсиалната графика във филмите

пъти повече от тези в стандартния Pentium 4.

А какво общо има 3D звукът с 3D картите и защо всичко започна да става 3D в последно време?

3D звукът се появи на пазара много отдавна, промяната в момента е, че преди звукът беше територия на компании като Creative Labs и Turtle Beach, които, общо взето, бяха твърде отделени от производителите на графични чипове. Очевидно е, че 3D звукът и 3D графиката имат много общи точки, така че звучи логично да се разработват съвместно. Точно това се опитва да прави в момента и nVidia — да съчетава графичния, звуковия както и мрежовия чип в едно цяло. Продуктите на nVidia от серията nForce са точно това — комбинация от последните три без да се правят компромиси с качеството на отделните компоненти.

Преди време в Интернет попаднах на статия, в която се твърдеше, че на масовия пазар се предлагат карти с възможности, никому ненужни . Как би коментирал?

Както казах вече, Vertex/Pixel Shade-ите са невероятно хубав инструмент за създаване на ефекти, които преди са били абсолютно немислими и твърде тежки за изпълнение. В пакета графични тестове 3dMark на madonion.com, който се използва масово от производителите на графични чипове, има една природна сцена (nature)< в която участват 6-7 pixel shadera — реализмът на пеперудите, тревата, листата по дърветата и ефектите, които правят водата в реката да изглежда като вода, а не торба със стъкла се постигат именно чрез vertex shader-и.

И все пак – шарениятa ли продава или скоростта? И въобще какво е бърза карта, след като различните тестове определят като победител ралични карти?

Не трябва да се забравя, че графичните чипове са специално разработени така, че да работят бързо именно с приложенията, от които се предполага да бъдат ползвани. Много от специфичните характеристики на чипа се нагласят спрямо статистики от реални игри и 3D програми като се предполага, че новите приложения ще имат сходно поведение. Разбира се, има случаи, в които различните програми се държат противно на очакванията при промени на даден параметър от чипа. В този случай не може да се вземе категорично правилно решение как точно да бъде настроен даденият параметър. Архитектите на чипа правят много подобни компромиси като се стремят да максимализират средната производителност дори това да се отрази на скоростта в някоя точно определена игра или 3D програма.

3DLabs смятат да възкръснат с новия им P10 чип – там има доста интересни нововъведения?

Нямам информация за това, но бих казал, че Matrox Parhelia-та не е добра. Вярно е, че има добри възможности като 30-битов цвят и подръжка на 3 екрана за surround gaming, обаче самият Джон Кармак (id software) официално заяви, че тази карта няма да е достатъчно бърза за Doom3 (който, от своя страна, се очаква в малко по-далечно бъдеще). За него големите играчи на пазара са nVidia I ATI.

Разбира се, не мога да не попитам дали смяташ, че ATI са реална заплаха.

Разбира се, ATI обявиха новия си чип R300 преди два месеца и от тестовете, правени до момента, категорично става ясно, че той е най-мощният графичен чип на пазара в момента. Определено по-добър от най-добрия на nVidia — nv25 (geforce4). Разбира се, nVidia не почиват на стари лаври и работят усилено по нова генерация графични чипове, които очакваме в не чак толкова даленото бъдеще.

В този ред на мисли кои според теб са най-модерните тенденции в 3D дизайна и има ли нещо, което би следвало да бъде наречено хитова технология?

Напоследък се заговори усилено за програмни езици от високо ниво, които да бъдат използвани при програмирането на vertex/pixel shader-ите. Досега това ставаше на assembler (машинен език) и отнемаше много време и усилия, тъй като се правят много грешки. Модулите, написани на асемблер, също както и в програмирането на CPU-тата, бяха вързани строго с конкретния чип и трудни за повторно изпозвани. Преминаването към езици от по-високо ниво ще преодолее всички тези трудности. В момента има няколко такива и се водят спорове за това кой е най-добър, но в крайна сметка има и много други, чисто политически (в компютърния смисъл на думата) причини, поради които даден език ще се наложи. Например силното влияние на Microsoft и техния DirectX неминуемо поставя софтуерния гигант в изгодна позиция за диктуване на правила.

nVidia разработиха Cg (“C” for graphics), който е език за програмиране на vertex/pixel shaderи, подобен на широко разпространения “C”. Компилаторът за Cg е opensource и може да бъде взет от (http://www.cgshaders.org/) заедно с емулатор за Cg програми, който върви на по-старите карти. Хубавото на тази идея е, че други производители като ATI и Matrox могат да се възползват от Cg и да направят така, че програми, написани на Cg, да работят върху чиповете им.

Значи бумът на 3D картите тепърва предстои?

Според мен бумът беше преди 3-4 години, но не примемам използването на тази дума, защото тя предполага, че “бумът” ще заглъхне. Задачата на компании като nVidia и ATI е да не позволяват това да стане. Задача, с която те се справят доста добре засега.

интервюто взе Георги Пенков

www.545studios.com:

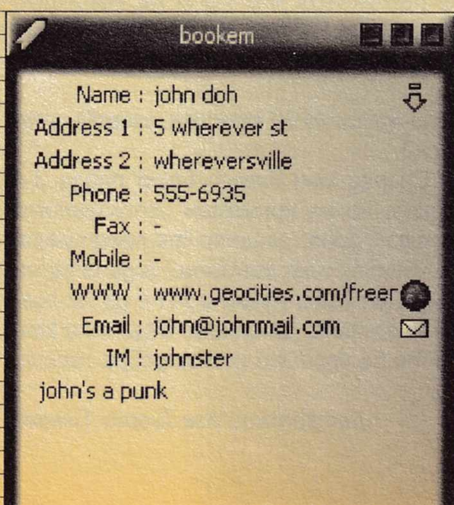
Малките неща имат значение

Минималистични програмки доказват, че не е нужно приложенията да са сложни, за да вършат работа

Нямам точен спомен кога за пръв път попаднах на www.545studios.com, но този сайт с няколко странно малки програмки се превърна нещо, което много прилича на портал за хора, които не желаят да си губят времето в търсене на онези инструменти, които всяка операционна система просто трябва да има, вместо купища безполезности като... по-добре да не изброявам, че няма да ми стигне страницата. 545 studios имат ясно мото — не усложнявай хубавите, опростени програмки ненужно, само за да ги продадеш. Те всъщност дори не се и опитват да ги продават — всичките приложения, достъпни през страницата, са напълно безплатни, макар да са в повечето случаи няколко пъти по-полезни от shareware конкурентите си. По-интересното е, че нещата от сайта са правени предимно за и от web специалисти. С други думи — хора, които обичат да отделят време за занимания като подреждане на десктопа, избиране на най-добрия background и въоръжаване именно с онези инструменти, които хем вършат работа, хем изглежат добре, хем не плачат за серийни номера. Не е случайно, че за повечето от софтуера на 545 studios има възможност да използва скинове, а като цяло програмките са ненатрапчиви, почти незабележими. Крайно минималистични и изчистени от всичко ненужно. А от всичките 24, всяка от които нямам как да представя в детайли, а и не би било редно, бих обърнал внимание поне на тези:

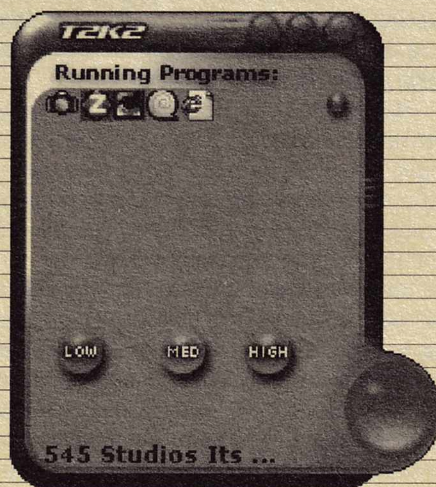
GreyBook и Bookem

На първо четене звучи странна идеята да направиш skinnable виртуален телефонник при това само с базовите полета (име, адрес, e-mail и т.н.). Но всъщност кому е нужно повече от това, ако иска да си организира по най-бързия начин познатите в електронен списък с лесна опция за търсене?



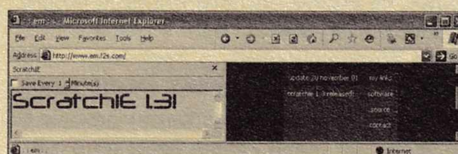
Trans2k

Откакто се появи Windows 2000, за мен си остава загадка защо хората, създали най-стабилната десктоп операционна система, не са предвидили явна опция за определяне прозрачността на прозорците, при положение, че такава има заложена надълбоко в графичната среда. Trans2k е Win2k/XP инструмент, с чиято помощ може да "прогледнете през прозореца" на всяка програма.



ScratchIE

Често се налага да запишеш нещо на лист докато говориш по телефона. Аз, а предполагам и повечето заклети компютърни идиоти, обикновено правят това в notepad.exe, тъй като тръгва светкавично и не ти губи времето с глупости. ScratchIE е малко по-хитра джаджа — появява се при сигнал като панел на Internet Explorer и не се нуждае от save или open. Бързо, лесно, просто, чисто — като лист хартия.

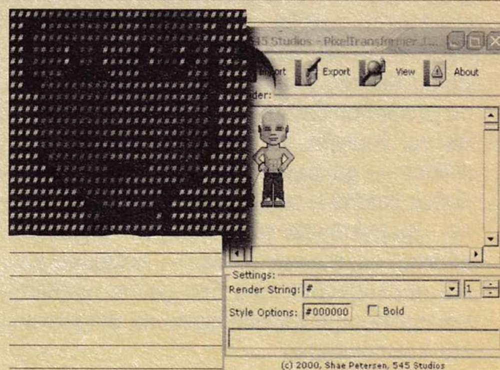


Tyme

Детайлите правят качеството, а Tyme се грижи за качеството на системния часовник. Surprised? Заменя напълно стандартния часовник в traybar като наред с това предлага множество възможности за конфигурация на външния вид, календар и опция за въвеждане на ангажименти. Отново червена точка за Microsoft, за които със сигурност не би представлявало проблем да напишат подобно дяволски удобно часовниче.

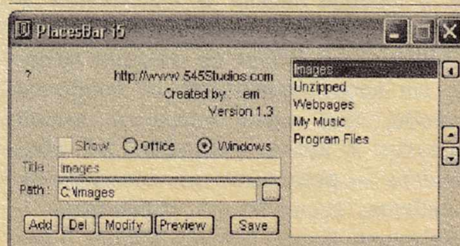
Pixel Transformer

ASCII графиката се е загнездила носталгично в сърцето на всеки PC ветеран. Съществуват множество инструменти, които трансформират стандартните графични формати (gif, jpg, bmp) в ASCII графика — някои по-добри, други по-лоши, но Pixel Transformer категорично не е просто един от многото.



PlacesBar i5

Най-накрая една читава програма, с която без много зор да укажете най-често посещаваните места, които следва да се появяват при open/save операциите в Windows и Office.

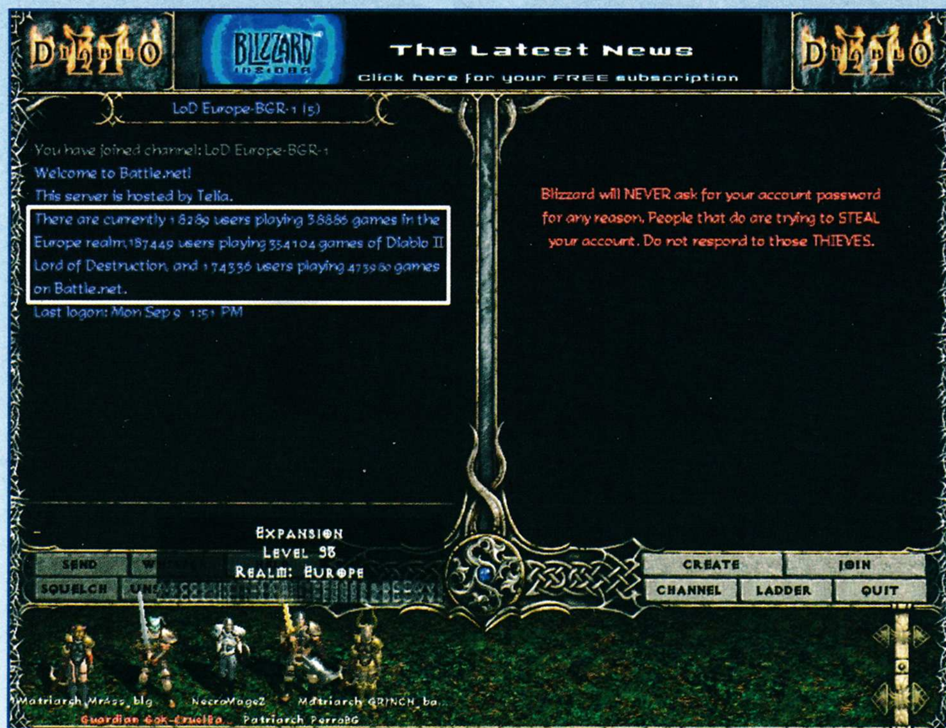


Георги Пенков

battle.net

елате, хиляди младежи...

през погледа на демоните



DISCLAIMER

Настоящият материал е чисто е информативен без да е била поставена задача, да бъде разнищена необятната част от Интернет, наречена онлайн гейминг. Другото, което държа да подчертая, е, че моят личен опит за battle.net се базира предимно на основата на Diablo, Diablo II и LoD. С останалите игри имам по-малко experience, при това далеч в миналото, по времето на Kali в България. И един съвет (да не кажа заповед): **Не теглете програмките, които са споменати в края на статията!** Рискувате да нараните репутацията си на геймър, да бъдете изхвърлени от форуми и игри, да ви изчезнат предмети, а и най-лошото – да се наложи да си купите нови игри, поради блокиран CD-Key.

ОБИЧАЙНИТЕ ЗАПОДОЗРЕНИ

Игрите, които се играят в battle.net, са WarCraft II Battle.net Edition, Warcraft III, Diablo, Diablo Hellfire, Diablo II, Diablo LoD, StarCraft и BroodWar.

През 1994-та от не особено популярната фирма Blizzard излиза играта WarCraft: Orcs and Humans. Това ознаменува полагането на основите на realtime strategy жанра (реално-времеви стратегии), който малко по-късно става лидер, особено на мултиплейър сцената. Около година след това събитие, през декември 1995-та, излиза и логичното ѝ продължение, семпло наречено WarCraft II. И то носи в себе си много новости, между които е възможността за игра на осем души в локална мрежа (LAN), ползвайки IPX протокол. А кой не си е мечтал да блъска WarCraft в мрежа? Което за жалост не е кой знае колко популярна и полезна новост, дори и поради малката възможност толкова PC-та да са на едно място, да имат инсталирана LAN мрежа, пък и IPX протокол.

От друга страна, играта в Интернет ползва друг протокол (TCP/IP) и също не е опция на този момент. Съобразявайки се с желанието на феновете и видимия интерес към мрежова игра, Blizzard намират цаката — името ѝ е Kali и представлява, най-просто казано, емулатор, който позволява WarCraft да бъде игран в Internet. Последва не много ясна сделка между Kali (хоствана от I-Lan Game) и Blizzard, вследствие на която WarCraft II може да се играе в Голямата мрежа. Мрежовата игра успява за много кратко време да стане супер популярна и Blizzard пускат пач, наречен "War2kali.exe", който допълнително улеснява Интернет битките.

Последва WarCraft II: Battle Chest, в който Kali вече е вградена и това кара още повече фенове да заблъскат с нарастваща сила по клавиатурите и мишките. Разбира се, след като са си закупили гореспоменатите игри. :) Но истинският успех и подем на Internet играта идва с появата на Diablo през ноември 1996 година. Тогава освен името и заветното CD, Blizzard представя на своите орди фенове и battle.net. Както и Kali, това е място за среща на заклети фенове и новобранци и предлага безкрайно лесно намиране на опоненти за игра. Огромно предимство са и безплатната игра (плащате само CD-то с играта, няма месечни и/или първоначална такса), 24-часовият съпорт и практически липсата на настройки преди почване на самата игра. Просто ви трябва оригинално Diablo, Интернет и един клик на бутончето Battle.net в играта. StatCraft и BroodWar, Diablo II и Lord of Destruction и последното отроче WarCraft III затвърждават battle.net като едно от местата в Интернет, в които постоянно има сто-двеста хиляди души,

играещи в четиридесет-петдесет хиляди игри

По принцип мрежата batte.net е разделена. Всяка игра има свои gateway и всеки регион има сървъри за игрите на Blizzard. Така например, за Diablo LoD има четири основни gateway-а: Europe, USA West, USA East и Asia. Американската част от battle.net е хоствана от AT&T, азиатската — от DACOM, а за качеството на европейската част отговарят TELIA. Всичките изброени са огромни корпорации, което говори за размаха на Blizzard. На европейските realm-и има отделни сървъри за различните страни — руски, немски, израелски, френски, полски и т.н. Отскоро се подвизава и Europe BGR-1, който е за нас, българите. Закачането по сървърите на Blizzard се извършва автоматично, вие може да изберете само

региона. Това е улеснение, защото избирате само Europe или USAWest/East и останалото става автоматично спрямо бързината на вашия Интернет и вашето IP. Ако сте тук, в 99% се закачате към BGR-1, ако сте в Израел, отивате на ISR, а ако сте обградени от шваби — заминавате към немските сървъри.

В случай, че сте в USA East например, не може да си трампите предмети с Europa или USA West. От една страна, това е тъпо, но от друга — не чак толкова зле: може да имаме акаунти на всеки от тези сървъри и да играете с различни хора. Имайки предвид и часовата разлика с USA (+7 часа от нашето време), това си е чиста аванта. Признавам, че ping отговорите идват бавно и lag (забавянията) са доста осезаеми, но опитът си струва.

Но както става винаги на място, в което има повече хора (в този случай играещи), възникват и проблеми. Понякога те са свързани с неоткрити (или скрити) от бета тестерите бъгове. Помните местещите се сгради в StarCraft, нали? В Diablo II LoD и досега



има особености в играта, които се използват за прецакване

Пример за това е така нареченият pop-up bug, който се проявява след смъртоносен дуел с друг играч. В случай, че ви победи, ще се опитаме да си вземеме тялото, но може без да искаме да цъкнете с мишката върху ръкавици на земята, при което ги обличаме. Ако в този момент другият играч ви убие пак, всички предмети, с които сте били облечени, се разлитат по земята. И ако другият играч е достатъчно подъл, директно ги взима и изчезва, а вие оставате с пръст в устата. Кофти.

Друга подобна гадост, пак в LoD, са така наречените Eth оръжия. В тях се крият две неприятности. Първо руната Eth вместо да сваля 25% от бронята ви, премахва цялата защита. Втората гавра е още по-кофти: намираме оръжие с 6 дупки и изписваме с руни думата Silence. Това всъщност е една от най-силните думи за момента — 200% Enhanced Damage, 175% Damage vs. Undead, Requirements -20%, 20% Increased Attack Speed, +50 Attack Rating vs. Undead, +2 To All Skill Levels, All Resistances +75%, 20% Faster Hit Recovery, 11% Mana Stolen Per Hit, Hit Causes Monster To Flee 25%, Hit Blinds Target, +2 To Mana Per Kill, 30% Better Chance Of Getting Magic Items. След това обаче с външна програма отново правите меча с 6 празни дупки! В тях слагате jewels или руни за увеличаване на силата и една руна Eth, но бонусите на думата са се запазили. И така, това оръжие е хем с бонусите на руническата дума, хем със засилени показатели, хем при удар премахва защита.

Добре са познати и инструментите:

Maphack (*http://www.btinternet.com/˜mousepad/dlaphack.html)* — открива цялата карта на нивото;

Hardcore Hack (*http://www.btinternet.com/˜mousepad/files/d2hchack_109d.exe)* — с този можеме да правиме hardcore герой без да сте минали играта на softcore, което иначе е задължително условие;

Identity hack (*http://www.btinternet.com/˜mousepad/files/d2idhack_109d.exe)* — всяко NPC в града идентифицира предмети;

Pindlebot (*http://www.clan-lod.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=35)* — убива вместо вас Pindleskin (един супергероите в LoD).

За всички тях има и "лекарство" — било то поредният пач, който ги премахва, било то блокирането на акаунти или дори изтриване на CD key от базата данни на Blizzard.

Говорих с приятел, който е играл наскоро WarCraft III в battle.net, и той сподели, че в 99% от случаите битките завършват за около минута! Това е просто познатата ни от StarCraft тактика Rush, но в много погруб вариант, ползвайки бъгове в играта. Например: Пристигат 5 работници на 30-та секунда и започват да правят 5 кули до твоя град. В играта не може да ударите орк-работник, докато той строи кула. Те ги построяват, кулите започват да ви изтребват и успяват. Трябват ви само 5 работници и времето за строене на кулите. Кофти, нали? Макар че тази игра е отскоро, и за нея се навъдиха доста хакове, а именно:

Battle.LAN (*http://www.clan-lod.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=75)*, която ви позволява да играете LAN игри през TCP/IP

CDKey Generator (*http://www.clan-lod.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=88)* — името говори само за себе си.

NoCD (*http://www.clan-lod.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=70)* — познато, нали?

Но това са в общи линии глупости, които всички сериозни играчи не ползват или поне избягват. И обикновено всяка следваща версия на играта премахва повечето такива дисбаланси, като наред с това коригира наличните бъгове. Вярвам, че скоро Blizzard ще седнат да напишат поправки за всички недомислици в игрите си и battle.net ще остане едно добро място за прекарване на свободното време.

Пеню Дачев

P.S. Старото Diablo (не II и LoD), може да се играе в battle.net без никакви серийни номера и други пинизи. Ако не друго, пробвайте поне това.

DIABLO зарибен ли сте?

наркоманията придобива нови измерения

Често пъти игрите минават от сферата на забавлението в начин на живот. Ако сте започнали сериозно да се втръбявате на определена игра, препоръчвам да спрете за малко и да погледнете не в монитора, а през прозореца. Навън все още е топло, мадамите са по летни дрехи, бирата на повечето места е студена и за по левче, а колата е още по-евтина. Ако докато посвещавате времето си на Diablo, се чудите дали сте game freak, е най-добре да погледнете следния примерен тест, който ще ви убеди, че сте (или не сте) зарибен до безумие.

01. Излизайки от вас, се чудите: "Взех ли Tome of Town Portal?".
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

02. Кучето ви носи името Baal, котката – Andariel, а на рибките казвате Hell Minions.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

03. Щом видите хладно оръжие, си мислите: "Ех, ако беше с 40% Increased Speed, 298% Enhanced Damage и три празни socket-а, щеше да е по-добре...".
- а. да
- б. не
- в. какво??!?

04. Когато закъснявате за среща, искате маратонките ви да имат 40% Faster Walk/Run Speed.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

05. Навеждате се да вземете капачка от бира на улицата, мислейки я за Small Charm.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

06. Не помните ЕГН-то си, но знаете наизуст CD Key-овете на Diablo, Diablo II и Lord of Destruction.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?



07. Заглеждате се по бижутата на мадамите и се чудите дали скъпоценните камъни са Flawless или Perfect.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

08. Когато минавате покрай златарско ателие, се сещате за Stone of Jordan.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

09. Питате се дали ризата и панталонът ви Levi's не са Duped.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

10. Събуждате се и в главите ви се върти фразата: "Unidentified Green Sacred Armor".
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

11. Виждайки моторист с каска, се питате дали е с Gaze или Shako.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

12. Избирайки подарък за рожден ден, през главата ви минава идеята: "Дали да не подаря колана и каската от Tal Rasha set-а. Така или иначе ги имам 2-3 пъти".
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

13. На въпроса "Какво прави вчера вечерта?" всеки път отговаряте кратко, точно, ясно и веднага: "Клах гадове в Diablo-то".
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

14. Кравата Milka, смътно ви напомня на Cow King-а.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

15. Посрещате утрото с фразата: "Само още една игра..." При това гласно.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?

16. Assassin-ката има по-секси задник от Amazone-ката.
- а. да
- б. не
- в. какво?!?!?

>>> *Ако имате горе-долу еднакъв брой отговори "а" и "б"*, не сте геймър за оплакване.

>>> *Ако имате повече отговори "а"*, знайте, че сте почти загубен в дебрите на Lord of Destuction. Добре е, че поне все още намирате време за PC Mania.

>>> *Ако имате повече отговори "в"*, почти не сте геймър. Време е да си седнете на задника и да поиграете Diablo, най-малко за да не гледате като коза в афиш, когато чуете това: "Хей да знаеш, вчера в Сантуари-то, Лорд Де Вейс ми се падна лаит енчант и мана бърн... Добре, че имам як пер хит и демидж гоес то мана... Килнах го и даде Шако, гадината ниедна."

отговори

pisma@pcmania.bg

Здравейте, фенове и фенки! Убеден съм, че през изминалия месец сте чакали с нетърпение любимата ви писмо-пойка. И аз така, и аз тръпнех в небивал копнеж да разтропам сърце и да разлея емоциите в двете предоставени ми/ни страници. Този месец беше ознаменуван от появата на поредната бяла птичка – геймърката Радослава. На фона на закоравелите тийнейджърски, но все пак мъжки терзания и борби за справедливост срещу тиранията у нас и по света, Радослава изглежда неподправено различно – просто жена, за която важната игра не е Counter-Strike, а Hercules на Disney.

Сашо Бойчев

СПОКО, ЧОВЕЧЕ

Пиша, за да ви покритикувам малко. Карам направо, щото няма какво да ви се мазня. Когато вече си бях купил няколко списания PC Mania, си знаех, че по средата си има плакатче на две игри. А в последния брой най-отгоре пише "Бонус плакат на...". Айде да не са вече плакатите бонус през няколко броя, че старите се поизкъсаха. Второ – тия компютри са ви превърнали в изроди. В статията за Jedi Knight 2 (или май беше за допълнение към играта) пишете, че онези мечета от "Завръщането на Джедаите" били противни или какво беше там. Не, сериозно, ама вие как сте? Преди пет или колко беше години, когато гледах филма на кино, щях да се пръсна да рева, като убиха едното. Аре чао!

П.П. И ако ме мислите за някакво мазно гейче, SHUT THE FK UP! Аре, peace.**

NBS Supervision

Драги, съжалявам, че не си се подписал с име, така че да мога да персонализирам последващите редове. Разсъжденията по повод плаката, дали да го има и кога да го има, вече придобиват размерите на спор от пясъчника на принципа: "На ти кофичката, дай си ми лопатката!" Както вече си забелязал, плакатите излизат не всеки брой, а през няколко. Причината, ще повторя специално за тебе, е, че не всеки месец има подходяща игра плюс хубава картинка минус достатъчно количество добри заглавия. Това е формулата, по която изчисляваме дали ще пускаме плакат. Ако ти се струва, че хвърляме езитура, плюнчим пръст срещу вятъра или съзерцаваме продължително големия бял таван в редакцията, грешиш.

Трансформирането на списанието от обикновено геймърско списание в лайфстайл добавка към начина на живот, наречен гейминг, изисква и променено отношение към плаката. Как ли? Много просто. Това вече не е вехтата и скромна допълнителна страница в средата на броя (сори), а висококачествен допълнителен елемент, имащ честта да се появява само от време на време. Или както простичко се е произнесъл народът — от хубавото, по малко.

По принцип, също така, не сме изроди, макар и да нямаме медицинско удостоверение за това. Така че сме в добро здраве и не леем сълзи, извинявам се, по разкъсани от имперски изстрели извънземни мечкоподобни. Наскоро гледах Епизод 6 (пак) и ти ме принуди да си спомня, че въпросните създания не предизвикаха точно определени емоции в мен. Всъщност, ти сам си признаваш, че машината за плач Холивуд те е заразила и ти си успял да почувстваш величавостта на мига. Истинските мъже също понякога плачат. Горе главата.

ИЗТОЧНА МЪДРОСТ

Абе, Саше, друг освен теб чете ли ги тия писма. Щото ако си само ти, разбирам що не всички писма са прочетени. Това го казвам, щото три месеца подред се мъча да си прокарам идеята да драснеме няколко реда в "Ретро" за Master of Orion, ама все не ми връзва. Затова реших да пробвам тактиката на Мин Хо от миналия брой. Това писмо го пращам в няколко екземпляра, та току си го прочел. Ама и ти си тъпо парче – някакъв фен се кефи на списанието, а ти му казваш, че се мазни. Ама то си е така – от известно време така го осрахте, че ако някой рече, че е готино – сигурно е, че се мазни. А, за МНИ (Магадански научен институт) – там не се ли занимават с наука? Сигурно не – щом са ти дали диплома.

Е, хайде стига съм питал, току съм наскърбил крехката ти душа (така добре описана от Мин Хо) и пак пропуснеш моето писмо.

Бабун

a.k.a. Страхил Георгиев

Ето, че тактиката на Мин даде резултат. Дойде и твоя ред, Страхиле. Уви, обаче точно твоето писмо няма да ми даде повод за самокритика — ретро на Master of Orion вече е излизало. Писма пишеш, пък не четеш. Бива ли тъй.

БЕЗПЛАТЕН ОБЯД, МОЛЯ

Hi на всички геймъри и геймърки от PC Mania! Впрочем, има ли женски персонал в PC Mania?

Първо, пиша ви, щото почнахте да се стискате много. По-рано батерии, а сега нищо! НИЩО! Как може така? Я дайте по един комп на най-яките мейли или пък за най-яките статии, написани от геймъри, почитатели на PC Mania. И не се оправдавайте! Щото ни омръзна! Предлагам да create-нете един конкурс за нещо с награда един комп. Може и да е смотан – 300 мегахерца, 46 RAM, 14-инчов монитор, седма употреба, но-о-о-о.... абе ще е яко, абе много яко!

Или пък за литература на тема Games! Второ, абе като почнат да се лигавят в писмата някои с комиксите – това да не е списанието Мики Маус? Трето, моля ви, не се ебавайте с писмото, щото ще се разсъдя. Майтапя се бе! Аре...

Тошко Иванов

Тошко, ти явно си бил задълго извън страната или си спал под някой пън. Как иначе да си обясня въпроса за женския персонал, с който откровено обиждаш любимата на всички ни Лили Стоилова? Освен това се нареждаш в групата на пионерите — отдавна някой не беше проявявал зажаднялост за батерии. Какво става — в миналия брой не ми били пишели за батерии, сега ти пък се натискаш за тях.

Ще подходя съвсем сериозно към предложението ти и ще ти обясня защо то е неосъществимо. Ако започнем да раздаваме стари компютри, скоро ще се превърнем от стойностна и качествена медия в табло-

ид от най-лош вид.

А за читателските разкази ще помислим. Бъди здрав.

GIRL IN TROUBLE

Здравейте!

Знам, че сте много заети и ще се опитам да бъда кратка. Любимото ми занимание е да седна пред компютъра и да си играя игри. За съжаление на мен много не ми харесват стратегии и игрите, в които всички се стрелят и има много кръв.

Повече харесвам заглавията на Disney, но няма много такива игри за съжаление. Братовчедка ми си купи августовския ви брой, главно заради игрите. И аз бях решила да си го купя, но тя ми каза, че игрите на дисковете не тръгват. Искам да попитам има ли някакъв специален начин за отварянето им? Нужни ли са програми? Какво да направя, като си купя списанието и игрите не тръгнат? Към кого да се обърна?

Радослава

Скъпа Радослава, можеш да се обърнеш към мен, по всяко време и всеки час. С радост ще ти помогна! Но майтапът настрана — на редакционния телефон през всеки работен ден можеш да попиташ къде е проблемът — в диска или някъде другаде.

КОЙТО ТЪРСИ, НАМЕРИ

Здравейте всички от PC Mania,

Аз ви пиша за пръв път, отгоре на всичко не съм ви и редовен читател, но в последния ви брой има един човек, на който искам да пратя мейл, но му нямам адреса. Става въпрос за играта на Евгени Илиев и затова, че иска да я издаде. Аз съм студент в Техническия университет, програмирам от седем години и мечтата ми е да направя игра, която да е конкурентноспособна на световния пазар. Това е много амбициозно, ама засега си нямаме човек, който да измисля хубави сценарии. Казвам ние, защото сме трима – аз програмирам, един пич, който е бог (според мен) на 3D StudioMax, и един пич, който е отличен художник.

Засега търсим човек, който да измисли готин сценарий, герои и всичко покрай тях.

Иван Николов
amc_3000@ yahoo.com

Публикуваме твоя мейл, като се надявам контактът ви да бъде ползотворен. Току-виж се роди истинска сензация, по-добро RPG от Diablo или пък екшън трепач?! Още по-радостно ще е, да се прави чрез нас. Разчитам, че ще ни уведомите първи, ако има повод за празнуване, нали?!

ВСЕ НАПРЕД

Здрасти PC Mania. Бе май трябва да почна така – the best сте, най-доброто списание сте, няма други като вас и тем подобни. Е, това го мисля, мислят го и другинаистина си ви бива. Та последният брой беше просто върхът. Мисля, че най-добрият от година ако не и повече. Списанието не беше толкова добро, но това не бе заради вас, а заради липсата на хубави игри в месеца. Ама дисковете бяха Coooool. Цели 6 цели игри. Абе вие рядко слагате такива, ама като слагате, игрите си ги бива.

Говоря най-вече за Blip&Blop. Не знам кой тъпак е направил тази игра безплтна, ама играта е направо жестока. Освен игричките имаше готини демота, програми, Game Diary, както и новата версия на Bikini Girls Screensaver:)

Абе готин брой, дано да има повече като него. И да ви питам, ще слагате ли preview за Championship Manager 4. Тази игра е на трето място в класацията ви. Мисля, че заслужава няк'ви си там 2-3 странички. Иначе това е от мен, надявам се, че ви направих хубава реклама. Чао. PC Mania forever!

Христо Гъндев

Мерси, Христо.

Цели игри слагаме, ще гледаме и да са повече, но не винаги това е възможно — количеството не трябва да е за сметка на качеството, а с безплатните обеди такъв риск съществува често.

Още в този брой, вече сигурно си забелязал, има статия за Championship Manager в рубриката "Зала на славата" на жълтите страници. В нея сме се опитали да разкажем накратко историята на поредицата, да огледаме безпристрастно качествата на играта и да си отговорим на въпроса за феномена "Championship Manager". Това не е нито първата, нито последната статия, която сме посветили на темата.

PC Mania

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Какво играете през това прекрасно лято?

1.	WarCraft III	27.74% (564)
2.	GTA 3	11.26% (229)
3.	Championship Manager 2002	8.61% (175)
4.	Diablo II: LoD	7.28% (148)
5.	Counter-Strike	6.54% (133)
6.	BroodWar	5.16% (105)
7.	Jedi Knight II	5.02% (102)
8.	FIFA World Cup 2002	3.39% (69)
9.	Neverwinter Nights	3.25% (66)
10.	The Thing	2.66% (54)
	Други	19.09%

Ако през август сте очаквали изненади или някакви по-драстични изменения в чарта ТОП 10 на най-игралните игри, със сигурност ще бъдете разочаровани. И през този месец първенец е WarCraft, който успя да събере една четвърт от всички подадени гласове. Всичко това ми напомня за времето преди една година, когато първият обираше геймърския интерес, а за подгласниците му оставаше просто да наблюдават и да се надяват на поне малко внимание. Тогава, преди една година, играта просто се казваше Diablo, а преди нея — Counter-Strike.

На второ място се нарежда GTA3. Очаква се забележимо покачване в интереса към преследванията с автомобили в служба на мафията след публикуването в този брой съвети как да "съблечем" проститутките в играта. Sports Interactive обещаха още през миналата година, че през тази есен на бял свят ще се появи така дългоочакваният Championship Manager 4, който най-сетне ще предложи по-добра графика като допълнение към безупречния геймплей. Уви, забавянето на CM4 кара феновете на поредицата да разцъкват и изпробват треньорски умения с предшественика му, достигнал третото място в нашата класация. Четвърти е Diablo, спечелил задочния спор с Counter-Strike, като го изпреварва с някакви си 15 гласа. Лично аз почвам да изпитвам скука само при вида на BroodWar в ТОП-а, като не на същото мнение продължават да бъдат верните фенове на попрашасалата стратегия в реално време. Все повече въпросът: "А кога ще излезе StarCraft 2?" ми се струва твърде логичен.

За сметка на това Jedi Knight II за втори пореден месец присъства в класацията с респектиращ резултат. Заемащият осмото място FIFA 2002 отстои на чувствителна разлика. През идния месец, най-късно през ноември, ще дойде времето на следващата FIFA и тогава със сигурност ще можем да говорим за ново разбъркване на картите. Само три гласа не достигнаха на Neverwinter Nights, за да измести футболния крал. Въпреки това мнозина фенове на RPG жанра продължават да твърдят, че това е може би най-добрата ролева игра в момента. Безспорен факт, както и появата на десето място на хорър екшъна The Thing, за който писахме в миналия брой. Темата за извънземни и темата за Втората световна война изживяват ренесанс — опасявам се от появата на игра, смесваща ги и двете. Дали ще успее да влезе в десетката? Вижте през следващия месец. :)

АНКЕТА

Къде обикновено играете?

Вкъщи най-вече	65.66%
В клуб, заради приятелите	16.84%
На борсата, с акции на Blizzard	10.27%
Ходя на гости, за да не харча ток:)	7.24%

Геймклубовете набират популярност, като се отварят нови и по-големи места за забавление. Интересът към тях е естествено голям или поне в първите няколко седмици. Затова решихме да ви попитаме къде най-често играете. Родното PC продължава да бъде предпочитаното място за забавление на две трети от вас. Клубовете се нареждат на второ място с близо 17% подкрепа. На фона на земеделските протести от лятото и вайканията на бабите колко е зле финансовото положение оптимизъм буди факта, че много повече геймъри играят на международните борси с акции на Blizzard, вместо да пестят ток, притиснати от обстоятелствата и да играят при приятели. Със сигурност личната лепта към съдбата на американския дивелъпър се отразява и на пристрастността към неговите игри. Пристрастни или не, заповядайте и следващия месец на www.pcmania.bg, където ви очаква новият ни въпрос.

PC Mania

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC Mania 10/2002 #1

ИГРИ

Hitman 2 - Action
MoonBase Commander - Turn-Based Strategy
NHL 2003 - Sport
Emperor: Rise of the Middle Kingdom - RTS
Total Club Manager 2003 - Sport
Crimsonland (Цяла игра) - Arcade

ЕКСТРИ

nVidia Windows Display Driver 30.82
Нови драйвери за видеокарти с чипове на nVidia.
Cheatbook 09/2002
Ъпдейт за популярната база данни с чийтове.
DirectX 8.1
Windows Media Player 9 Beta

ПРОГРАМИ

QuickTime 6
Нова версия на единствения плейър за Mov файлове.
AntiVir 6
Нова версия на безплатна антивирусна програма.
BPS Spyware and Adware Remover 2.4
Премахва рекламните и "шпионски" програми.
Catalog Max 1.62
Прави каталог на файловете от харддиск, CD-ROM и т.н.
CAM UnZip 1.51
Опростена програма за работа със Zip файлове.
DVD-Dup 2.1
Записва DVD-видео върху стандартни CD-R дискове във формат SVCD или VCD.
SA Dictionary 2002 Professional
Нова версия на най-популярния англо-български (100 000 думи) и българо-английски (120 000) речник.
Fresh Download 4.4
Ускорява тегленето на файлове от интернет.
SpeedFan 4.06
Показва скоростта на вентилатора, температурата и напрежението в компютъра.
Kazaa Lite 1.72
Олекотена версия (без банери и spyware) на популярната програма за размяна на MP3-ки.
Memory Optimizer 2002a
Оптимизира оперативната памет на компютъра.
MagicTweak 1.92 pop
Допълнителни настройки за Windows.

PC Mania 10/2002 # 2

ИГРИ

- **Privateer's Bounty: Age of Sail II** - RTS
- **No One Lives Forever 2** - 3D Action
- **Project Nomads** - Action/Strategy
- **Soldiers of Anarchy** - RTS
- **Stronghold: Crusader** - RTS

ТРЕЙЛЪРИ

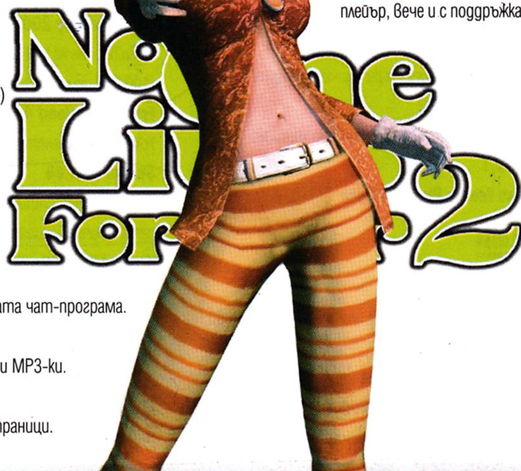
- **Battle Mages**
- **Halo 2** (Xbox)
- **Gran Turismo Concept** (PS2)
- **Devil May Cry 2** (PS2)
- **Colin McRae Rally 3** (PS2)
- **Republic: The Revolution**

ПРОГРАМИ

mIRC 6.03
Нова версия на най-популярната чат-програма.

MP3 Doctor 5.0.3
Проверява и оправя прецакани MP3-ки.

Xara 3D 5.0
Графичен редактор за уеб страници.



Windows Commander 5.1
Нова версия на най-якия файл мениджър.

Real7ime Converter
Единствената програма за конвертиране на RealMedia видео/аудио в AVI /WAV/MP3.

Winamp 3.0 Final
Финална версия на популярния MP3 плейър, вече и с поддръжка на видео.

Може да си изрежете обложка за диска!



БРОЙ 10 (54), ОКТОМВРИ 2002

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Warcraft III	**69,95 лв**
2002 FIFA World Cup	**77,00 лв**
4x4 Evo 2	69,95 лв
Age of Wonders 2	77,00 лв
Aliens vs Predator	24,00 лв
Aliens vs Predator 2	**69,95 лв**
Army Men RTS	49.95 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	**73,00 лв**
Black & White	**69,95 лв**
Blizzard Pack	54,00 лв
Britney's Dance Beat	34,99 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Red Alert 2	69,95 лв
C&C Renegade	**73,00 лв**
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Civilization III	**69,95 лв**
Civilzation: Call to Power	19,90 лв
Clive Barker's Undying	29,99 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,99 лв
Comanche 3	15,00 лв
Comanche 4	**44,99 лв**
Dark Reign	19,99 лв
Delta Force	15,00 лв
Delta Force 2	19,90 лв
Delta Force 3: Land Warrior	**34,99 лв**
Delta Force: Task Force Dagger	44,99 лв
Diablo	19,90 лв
Diablo 2	**54,99 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**44,99 лв**
Die Hard: Nakatomi Plazza	**69,95 лв**
Earth 2150: The Moon Project	24.99 лв
Empire Earth	**69,95 лв**
Europa Universalis 2	69,95 лв
Extreme Biker	24,00 лв
F1 2001	**69,95 лв**
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
F-22: Lighting 3	15,00 лв
FIFA 2000	24,99 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	24,00 лв
Ghost Recon Gold	77,00 лв
Global Operations	**59,95 лв**
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	27,50 лв
GTA 3	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	**73,00 лв**
Heroes of Might and Magic IV	**59,99 лв**
Hidden and Dangerous	29,99 лв
Homeworld	19,90 лв
Homeworld – Cataclysm	54,00 лв
Hype: The Time Quest	24.00 лв
IL-2 Shturmovik	69.95 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	69,95 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Mafia	83,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	**77,00 лв**
Max Payne	**77,00 лв**
Medal of Honor: Allied Assault	**69,95 лв**
Merchant Prince II	69,95 лв
Might and Magic IX	**69,95 лв**
Morrowind	79.95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	**73,00 лв**
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
Nascar 2002	49,95 лв
NFS 3: Hot Pursuit	17,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	**69,95 лв**
Nox	**19,90 лв**
Nuclear Strike	17,00 лв
Oni	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	**83,00 лв**
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Pro Rally 2001	24.00 лв
Quake II	29,99 лв
Quake III Arena	**59,95 лв**
Real Myst	39.99 лв
Return to Castle Wolfenstein	**83,00 лв**
Rune	73,00 лв
Schizm	**49,99 лв**
Shogun: The Mongol Invasion	49,99 лв
Serious Sam: The Second Encounter	**69,95 лв**
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	34,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
Spiderman	**79,95 лв**
StarCraft + Brood War	**34,99 лв**
Superbikes 2001	19,90 лв
Super Cars Street Chalange	**69,95 лв**
SWAT 3 Elite Edition	24,00 лв
The Sims	59,90 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: On Holiday	**44,00 лв**
Tony Hawk's Pro Scater 3	**83,00 лв**
Tom Clancy's Ghost Recon Collection	77.00 лв
Tropico Gold	63,00 лв
Throne of Darkness	69,95 лв
Unreal Tournment	34,00 лв
Ultimate Doom	**27,50 лв**
Vampire The Masquerade	29,99 лв
Warlords Battlecry	24,00 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	**54,00 лв**
Xplosive Top 10 SEGA Games (10 цели игри)	69,95 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon (официално допълнение за Zeus)	39,99 лв

DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER

Поредицата Delta Force никога не е изглеждала по-добре – нови сингълплейър мисии, нови оръжия, нови мултиплейър нива!

*Standalone версия – не изисква Delta Force Land Warrior или коя да е от предишните Delta Force игри.

44,99 лв.

GRAND THEFT AUTO III



Очевидно престъплението се заплаща. Изключително успешната и много противоречива поредица Grand Theft Auto навлиза в третото измерение на мрачния и брутален подземен свят на Либърти Сити. Предоставяйки ви абсолютно пълна свобода на действие, Grand Theft Auto 3 ви предлага тъмния и безмилостен престъпен свят на тепсия. От вас зависи дали ще имате куража да се възползвате.

77,00 лв. 2 ДИСКА

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

+ БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ 69,95 лв.

Без съмнение Warcaft III е най-очакваната игра за 2002 година. Успешната формула от Starcraft е доразвита с няколко нови ключови елемента, като крайният резултат е великолепна стратегическа игра. Застанете на страната тайнствените Нощни Елфи, зловещите Неживи, бруталните Орки и благородните Хора и поведете избраниците си в неравна битка срещу демоничните пълчища на Огнения Легион.

Безплатен неограничен интернет достъп (позволяващ on-line игра) до края на годината за всеки, закупил оригинално копие на WarCraft III.



BATTLEFIELD 1942

Най-интригуващото мултиплейър заглавие за годината, издържано в духа на Medal of Honor: Allied Assault!

ОЧАКВАЙТЕ ЗА PC

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ ЗАЛИ

С всеки закупени 6 броя WarCraft III получавате Hi-Fi слушалки Phillips.

THE THING

Без съмнение най-доброто PC екшън приключение за годината. Любителите на хорър фантастиката ще бъдат очаровани!

ОЧАКВАЙТЕ ЗА PC

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

69,95 лв.

Отново имате възможност да влезете в ролята на Джон Макклейн – един от най-популярните холивудски екшън-герои. В Die Hard: Nakatomi Plaza ще станете свидетели на динамичен и реалистичен екшън, проправяйки си път сред 40-те етажа на небостъргача на корпорацията Накатоми. Преследвайки терористи, залагащи бомби из сградата, или освобождавайки заложници на покрива, вие ще сте изправени срещу многобройни врагове, като единственият начин да оцелеете е да мислите трезво... и да поразсъждавате дали това е най-добрият начин да прекарате Коледа.



SOLIDER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELLIX

Soldier of Fortune 2, която е продължение на една от най-добрите игри на 2000-та година, предлага на играчите се потопят в един изключително реалистичен игрален свят с интригуваща история и с невероятната графика на Quake 3 енджина. Влезте в ролята на Джон Мулинс, военен консултант към свръхсекретна антитерористична организация. Ще трябва да изпълнявате най-различни мисии – от освобождаване на заложници и събиране на информация до фронтални атаки и покушения. Нивата в играта са направени така, че да удовлетворят най-различни стилове на игра. Можете да действате с по-грубия начин – с Калашник в ръка, а можете и с потайност да постигате целите си.

83,00 лв.

SPIDERMAN



Ухапан от генетично променен паяк, младият Питър Паркър ненадейно се сдобива със супер умения, сред който шесто чувство, предупреждаващо го за опасности, възможност да пълзи по стени и тавани и други. Влезте в костюма на току-що "родения" Спайдър-мен и се впуснете в битка със силите на злото в зашеметяващия 3D модел на Ню Йорк Сити. Пълзете, скачайте и хвърляйте мрежи сред височините на небостъргачите в търсене на престъпници и злодеи. Изправете се лице в лице във фантастични въздушни двубои срещу най-големия си враг – Зеления гоблин.

79,95 лв.



WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)



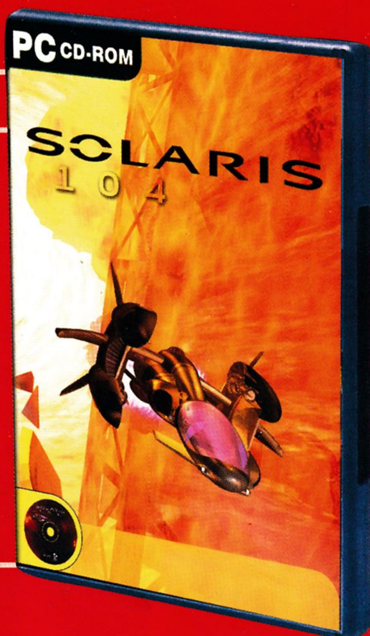
бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973 **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; Плевен Стайл, тел. (064)800 533; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI

GRAMIS

ОЧАКВАЙТЕ ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА

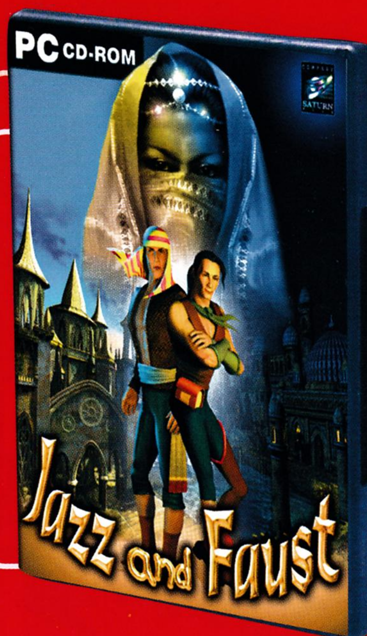


Solaris 104

В далечното бъдеще извънземни раси водят борба за надмощие в Галактиката.
Вие трябва да влезете в ролята на новобранец № 104 и да спасите Земята като унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops. За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии.

цена: 9.90 лв

излиза през септември



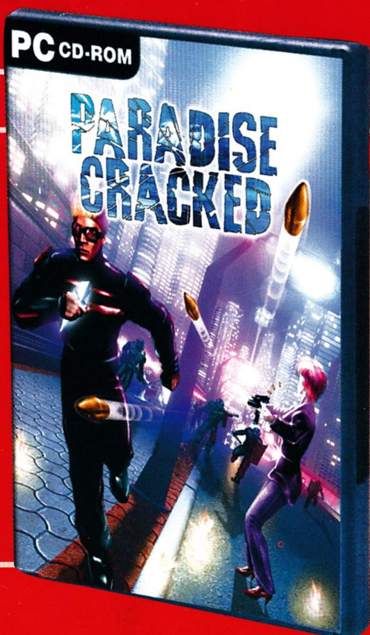
Jazz&Faust

Jazz&Faust предлага не само всичко, което винаги сте харесвали в приключенския жанр, но и красива съвременна графика, гарнирана с различни специални ефекти, и оригинална и интересна история, за чиято развръзка само можете да гадаете в началото.

цена: 19.90 лв

изцяло на български

излиза през октомври



Paradise Cracked

В бъдещето учени изобретяват суперкомпютър, който разрешава всички проблеми на хората и превръща земята в рай. Един ден той изчислява, че скоро човечеството ще започне да деградира и стартира опасен експеримент... Сюжетът е вдъхновен от Матрицата, Bladerunner и Ghost in the Shell.

на 2 диска. цена: 19.90 лв

изцяло на български

излиза през октомври



Echelon: Wind Warriors

Продължението на Echelon! Този път главният герой е Джейсън Скот – един от найдобрите пилоти в Галактическата федерация. Предстои ви да преминете над 50 нови мисии. Този път ще може да летите и в градове. Много нови юнити и оръжия.

цена: 19.90 лв

изцяло на български

излиза през ноември

www.gramis.com

GRAMIS

Всички игри можете да закупите от онлайн магазина на PC Mania на: www.pcmania.bg/magazin

Издател на изброените игри за територията на Република България е PC Mania. GRAMIS е търговска марка на PC Mania. Всички наименования са запазени марки на техните собственици. Поддръжка: pisma@pcmania.bg

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД

Адрес: София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56
Поръчки: тел/факс: (02) 9 444 570, 943 18 79 и 46 50 63,
e-mail: office@mart.bg
web: www.mart.bg

MART

PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG

Headoff
http://www.headoff.com